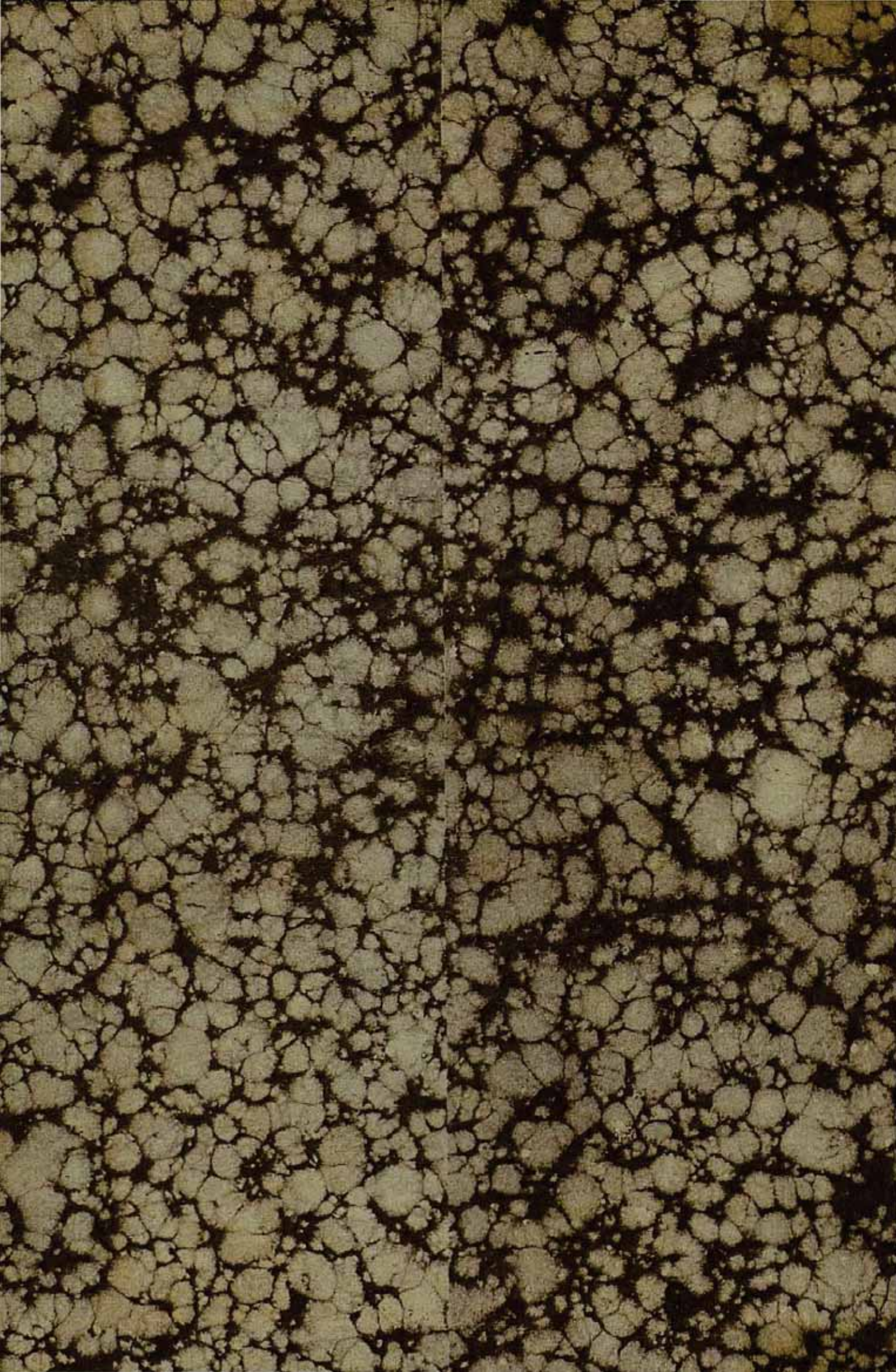




Ex-Libris
José Puigmal Martí

[Handwritten signature]

Ex-Libris
José Puchoi Montis

Ex-Libris
Jose P. Acosta Montoya

SEGRETI SVELATI:

MAGO IN DUE MINUTI

SEGNALAZIONE

DI

SEGRETI SVELATI



A. Merlin: IL BRIDGE NON È UN GIUOCO DIFFICILE.

Manualetto semplice e piano, che insegna il Bridge con l'esperienza di chi da quarantun anni lo pratica disinteressatamente ed ha raggiunto tutte le virtù di un grande maestro. Notissimo diplomatico, l'autore che si cela sotto il nome di A. Merlin, con una comunicativa piacevole e chiarissima, guida i neo-giucatori nei misteri del Bridge, sfrondati di ogni astruseria inutile, sicchè tutti, con un po' di studio e qualche giorno di esercizio, possono imparare questo giuoco così diffuso.

Desbarolles: IL TESTO CLASSICO DELLA CHIROMANZIA. Versione e riduzione italiana con prefazione di Carlo Rossetti (con oltre quaranta illustrazioni).

Questo testo, che gode grande fama presso i cultori della chiromanzia, raccoglie e ordina sistematicamente le antichissime pratiche di un'arte antichissima: quella di stabilire l'indole e il carattere delle persone e di prevederne gli eventi con l'esame della forma e delle linee della mano. L'edizione, che ne ha curato il Rossetti, sfrondata di talune ripetizioni e divagazioni, è destinata ad appagare le legittime curiosità di una vastissima cerchia di lettori.

Carlo Rossetti: MAGO IN 2 MINUTI.

Carlo Rossetti, autore dei due famosi volumi: « *Magia delle carte* » e « *Il trucco c'è... ma non si vede* », si rivolge, nel « *Mago in 2 minuti* », scritto appositamente per la nostra Casa editrice, particolarmente ai principianti, per avviarli alle più complesse esibizioni dell'Arte magica.

J-Doc-Ros

Ex-Libris
José Puchol Mantis

Mago in due minuti

MANUALETTO DI PRESTIGIAZIONE SPICCIOLA

DI

CARLO ROSSETTI



EDIZIONI POLILIBRARIA - ROMA



TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Organizzazione Editoriale Tipografica - Roma - 1944

L' A U T O R E :

A VOI, cari ragazzi che foste i compagni dei miei figliuoli, cui le cadute di Addis Abeba e di Tunisi hanno ridotto in prigionia, ed

A VOI, pure, eterni ragazzi che siete i compagni del mio dolore,

DEDICO le pagine di questo allegro libretto.

Possano esse recarvi qualche momento di sana letizia e farvi dimenticare per qualche istante le gravi preoccupazioni che sono ora il nostro cibo quotidiano.

Dio vi protegga, figliuoli ed amici, e vi aiuti a traversare incolumi il mare di sofferenze che tuttora ci separa dal giorno in cui l'amore sarà ritornato tra gli uomini e la stella d'Italia brillerà di nuovo.

Roma, 1° aprile 1944.

INDICE

	<i>Pag.</i>
Prefazione	11
Prestigiazione spicciola	13
Giocchi con le carte:	
Artifici elementari	17
1. Indovinare le carte pensate	22
2. I tre fanti inseparabili	25
3. I ladri arrestati	26
4. I quattro re inseparabili	27
5. Pari o dispari?	28
6. Il mazzetto di sette	30
7. Ritrovare una carta liberamente scelta	31
8. Facile maniera d'indovinare due carte	32
9. La carta scelta sotto il tovagliuolo	33
10. Chiama e rispondi	34
11. La carta prevista	37
12. Modo originale d'indovinare la carta presa da tre persone	41
13. Data l'ultima, indovinare la prima	42
14. Indovinare le carte d'un mazzetto	42
15. Indovinare le carte pensate da cinque persone	43
16. Nuovo modo d'indovinare la carta pensata	45
17. Facile metodo per indovinare una carta scelta	46

	<i>Pag.</i>
18. Uno pensa una carta e voi l'indovinate	47
19. La carta scelta ritrovata col piede	48
20. Tradito dalla voce	51
21. Tutti maghi!	52
22. La carta scelta al posto desiderato	54
23. Una carta fa la spia all'altra	46
24. Una fra otto	57
25. La carta rivoltata nel mazzo	58
26. La moneta e la carta	59
27. Mille contro uno	60

Memoria magica:

1. Le cento città	63
2. Somma rapidissima	66
3. Un altro bel trucco mnemonico	67

Spiritismo prestigioso:

1. Scrittura spiritica	71
2. Somma spiritica	75
3. Spogliato dagli spiriti	77
4. Gli spiriti rivelano la carta scelta	77

Prestigi elementari:

1. L'etichetta sfilata	81
2. Brucerà o non brucerà?	83
3. La moneta sparisce e poi ritorna	85

	<i>Pag.</i>
4. Penetrabilità della materia	86
5. Indovinare l'ora pensata	87
6. Un rompicapo semplicissimo	89
7. Pezzetti di carta che vanno e vengono	90
8. Il coltello magnetizzato	92
9. Sparizione magica dei segni di due fiammiferi . .	93
10. Il giuoco dei tre fiammiferi	95
11. Un'illusione ottica	99
12. Altra illusione ottica	99
13. Altri divertimenti coi fiammiferi	101
14. Due partite divertenti	106

Problemi aritmetici:

1. Pari o dispari?	107
2 - 3 - 4. Misteri dei numeri	107
5. Indovinare tre numeri pensati	109
6. Indovinare l'età di una persona	110
7. Il numero del telefono rivela la vostra età . . .	111
8. Niente, niente, la vostra ragazza si cala gli anni? .	112

MAGO IN DUE MINUTI

PREFAZIONE

Le vecchie edizioni dei miei due manuali di prestigiazione, Magia delle Carte ed Il trucco c'è,... ma non si vede, sono da molto tempo esaurite, e le nuove edizioni, per quanto pubblicate rispettivamente nel giugno e nel dicembre 1943, dalla casa Hoepli di Milano, ancora non hanno trovato modo di giungere a Roma.

D'altra parte le richieste di un libro di questo genere, che aiuti a trascorrere meno tristemente le lunghe ore di veglia casalinga che impongono i tempi, sono state finora vivissime e mi hanno convinto che con la pubblicazione del presente libretto avrei veramente risposto ad un desiderio molto diffuso.

Dopo tutta l'ingente massa di giuochi di prestigio contenuta nei miei accennati manuali, non era veramente cosa molto facile redigere ancora un libretto che dicesse cose nuove e pur interessanti, soprattutto per quanto riguarda i giuochi di carte. Tuttavia, frugando a fondo nei ripostigli della mia memoria, credo di essere riuscito a fare, anche di questo libretto, qualche cosa di leggibile e d'inedito per i miei giovani lettori. Inedito, ben inteso, soltanto per quanto mi riguarda, che taluni dei giuochi ri-

cordati in queste pagine sono anzi vecchi come il cucco e già stampati le mille volte.

E' inutile che aggiunga, che qui non si parla che di vera e propria prestigiazione spicciola; giuochi, cioè, che si possono eseguire senza nessuna speciale abilità delle mani e, soprattutto, senza nessuna sorta di apparecchi, il procurarsi i quali, coi tempi che corrono, non è meno difficile di qualunque altra di quelle cose che apparivano una volta come le più semplici e naturali ed offrono adesso difficoltà insormontabili. Le poche cose che potranno alle volte essere necessarie per compiere i giuochi qui esposti sono tutte cose che, anche adesso, è facile trovare o fabbricarsi da sè.

Possa questo libro, cortesi lettori, giungervi gradito ed esservi in qualche modo di aiuto per procurarvi, fino a che il tempo non sarà di nuovo volto al bello stabile, qualche ora serena.

CARLO ROSSETTI.

PRESTIGIAZIONE SPICCIOLA

La Prestigiazione spicciola comprende, in genere, tutti quei giuochetti che si possono improvvisare lì per lì, senza necessità di una speciale preparazione o di una particolare attrezzatura.

Già nei miei due libri precedenti avevo dedicato alcune pagine a questo ramo speciale della Prestigiazione: in *Magia delle Carte* nella sezione intitolata *Giuochi da tavolo*, ed in *Il trucco c'è... ma non si vede*, nel capitolo intitolato appunto *Prestigiazione spicciola*.

Chi sia in grado di procurarsi quei due libri vi troverà una quantità di giuochi facili e divertenti da poter improvvisare procurando a sè ed ai propri familiari qualche ora di onesto divertimento.

Chi invece non potrà, per ora, ottenere i libri suddetti, si contenterà di questo, nel quale ho fatto tutto il possibile per riunire qualche giuoco nuovo, non ancora dichiarato nei miei precedenti volumi, e pur tuttavia facile e divertente. Del resto, questo libretto costituisce anche, a mio avviso, un ottimo avviamento alla più complessa Arte dei Prestigi, quale è esposta nei miei citati volumi.

Comincerò con una bella serie di *Giuochi con le carte*, poi seguiranno alcuni esperimenti di *Spiritismo prestigioso*, poi qualche altro di *Memoria magica*. Infine seguiranno alcuni *Prestigi elementari*, e chiuderà il volume una breve raccolta di *Giuochi aritmetici*.

Prima, tuttavia, di cominciare a dichiarare questi vari giuochi, sarà bene che il garbato lettore, nuovo a questo

genere di esibizioni, voglia attentamente ascoltare alcuni utili consigli.

L'Arte dei Prestigi, come tutte le Arti, ha anch'essa le sue regole, tanto più sicure, in quanto si tratta quì di un'Arte antichissima e davvero queste regole possono dirsi il frutto di un'esperienza molte volte secolare.

Tra queste regole, principalissima è la seguente: *Non dite mai, all'inizio, il giuoco che state per fare.* La conclusione del vostro giuoco deve sempre colpire gli spettatori come un'inaspettata sorpresa.

Da questa regola, deriva quest'altra: *Non ripetete mai, anche se ve ne pregano a mani giunte, uno stesso giuoco in una stessa occasione.* E' evidente che ripetere un giuoco equivale precisamente ad annunciare il giuoco che si sta per fare e la non osservanza di questa seconda regola, porterebbe senz'altro alla violazione della prima, con il grave svantaggio che il pubblico, ben sapendo dove volete arrivare, sarà tutto in agguato per cogliervi in fallo nel momento più critico.

Terza regola, da osservarsi sempre strettissimamente: *Non rivelate mai in pubblico il segreto dei vostri prestigi.* E ciò farete nel vostro stesso interesse, chè anche il giuoco che fino ad allora pareva la cosa più strabiliante del mondo, appena spiegata perde subito ogni attrattiva. Qui già sento l'obbiezione che alcuni di voi, accorti lettori, state per farmi: *Ma voi, allora, perchè li spiegate?* La cosa è ben diversa. Ho detto: *Non li spiegate in pubblico.* Ed io qui non li spiego in pubblico, ma molto privatamente, invece, ad ognuno di voi e ciò che faccio, nonchè essere di danno all'Arte magica, è invece, od almeno intende essere, di vero vantaggio al suo progresso perchè è solo così, scrivendo, cioè, libri di questo genere, che si possono involgiare i giovani ad interessarsi a questa sorta di onesto

divertimento, tanto utile per sviluppare l'intelligenza, disciplinare i nervi, acuire lo spirito d'osservazione, rafforzare l'animo ed abituarlo ad ogni onesta audacia.

Così brevemente riassunte le principali regole di quest'Arte, le quali potrà lo studioso lettore che lo desiderasse trovare ampiamente sviluppate negli altri citati miei libri, entriamo senz'altro in *medias res*.

GIUOCHI CON LE CARTE

Questi che passo ad esporre sono tutti giuochi che si possono eseguire con un mazzo di carte qualsiasi. E' bene adoperare sempre, per questi divertimenti, le così dette carte francesi (cuori, quadri, fiori e picche) in mazzi di 32 carte (Asso, re, dama, fante, dieci, nove, otto e sette).

Qualche rara volta sarà necessario di aver un mazzo di carte preordinato in un determinato modo od anche saper eseguire qualche trucco elementare. Così, prima di esporre i singoli giuochi, credo utile premettere alcuni cenni relativi a questi trucchi.

Ma, prima ancora, darò un altro consiglio, particolare ai giuochi di prestigio che si fanno con le carte.

E' incredibile il numero di volte in cui, dopo aver fatto scegliere una carta ed essere passato attraverso tutta una serie di manipolazioni straordinarie per riuscire a ritrovare questa carta, alla vostra domanda: *E' questa la carta che avevate scelto?* vi sentite rispondere: *Non me ne ricordo!* Ed allora tutte le vostre fatiche sono state inutili. Senza contare che vi è tutta una categoria di gente, non si sa bene se invidiosa o dispettosa, che, pur di farvi fare una cattiva figura, sono capacissimi di dirvi, anche se quella era proprio la carta da loro scelta: *No, non è questa!*

Ad eliminare tutti questi inconvenienti, abbiate sempre l'avvertenza di invitare colui che ha scelto una carta: 1) di farla vedere anche ai suoi vicini; 2) o, meglio ancora, di scrivere il nome della carta scelta sopra un pezzetto di carta. *Carta cantat* e gli imbrogli in vostro danno non sono più possibili.

Artifici elementari per la magia con le carte.

Nel mio trattato sulla *Magia delle Carte* ho a lungo e compiutamente dichiarati tutti gli artifizi che si sogliono adoperare nella Prestigiazione con le carte. Qui, mi contenterò di accennare ad alcuni trucchi elementari, che non richiedono alcuna particolare abilità, nè carte speciali. Questi sono:

il mazzo preordinato

il falso miscuglio

la carta chiave.

A qualche altro artificio avrò occasione di accennare casualmente nel corso di queste pagine.

Mazzo preordinato. I modi di preordinare un mazzo di carte sono moltissimi. Qui ricorderò il modo più semplice (limitatamente al mazzo di 32 carte, che è quello più generalmente usato nella prestigiazione), per ottenere quello che si chiama un *mazzo a corona*.

Si tenga a mente la sequenza dei semi: *cuori, quadri, fiori e picche*, che si suole ricordare con l'aiuto della formula: *Come quando fuori piove*; nonchè la sequenza dei valori che, tra i prestigiatori italiani, è in generale, *Asso, nove, fante, re, sette, otto, dama, dieci*.

Con la scorta di queste due sequenze, le carte vengono così disposte:

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. asso di cuori | 6. otto di quadri |
| 2. nove di quadri | 7. dama di fiori |
| 3. fante di fiori | 8. dieci di picche |
| 4. re di picche | 9. asso di picche |
| 5. sette di cuori | 10. nove di cuori |

11. fante di quadri	22. otto di picche
12. re di fiori	23. dama di cuori
13. sette di picche	24. dieci di quadri
14. otto di cuori	25. asso di quadri
15. dama di quadri	26. nove di fiori
16. dieci di fiori	27. fante di picche
17. asso di fiori	28. re di cuori
18. nove di picche	29. sette di quadri
19. fante di cuori	30. otto di fiori
20. re di quadri	31. dama di picche
21. sette di fiori	32. dieci di cuori.

Come si vede, le carte si susseguono sia in ordine di *sequenza di valore*, cominciando dall'asso, che in ordine di *sequenza di seme*, con la sola eccezione che *dopo ogni dieci segue un asso dello stesso seme del dieci*.

Volendo, sarebbe assai facile mandare a mente tutta questa disposizione, chè, in definitiva, tutto si ridurrebbe a ricordare il posto delle prime otto carte, tenendo presente che le carte delle successive serie di otto sono tutte dello stesso valore di quelle corrispondenti delle serie delle prime otto, mentre i semi si succedono in successione inversa a quella normale, cioè, *Cuori, picche, fiori e quadri*, invece di *Cuori, quadri, fiori e picche*.

Così, per esempio, se si vorrà sapere che carta sia la 27^a, basterà togliere da 27 il multiplo di otto più prossimo, cioè 24, e si avrà un resto di 3, ciò che significa che la 27^a carta è la terza della quarta serie. E siccome la terza della prima serie si sa essere *un fante di cuori*, così la 27^a sarà anch'essa un fante e precisamente, secondo la indicata sequenza inversa, *un fante di picche*.

Ma tutto ciò è superfluo per i giuochi elementari di cui ci occupiamo. A noi basta di sapere che data una determinata carta, possiamo anche immediatamente sape-

re quale sia la carta che segue, e ciò si otterrà soltanto col tenere a mente l'ordine della *sequenza dei semi*, quello della *sequenza dei valori*, insieme con l'eccezione che *ad ogni dieci segue sempre un asso dello stesso seme*.

Naturalmente, i tagli successivi del mazzo (cosa che il pubblico generalmente ignora), se pur cambiano il posto assoluto di ogni carta, non ne turbano affatto l'assetto relativo, così che le proprietà del mazzo rimangono inalterate.

Giova, però, alle volte, per meglio convincere il pubblico della legittimità delle nostre operazioni, di procedere anche a dei miscugli e qui ci soccorrono i

Falsi miscugli. Anche questi sono molti, ma il più semplice e quindi alla portata di tutti è il seguente:

« Tenendo il mazzo con la mano sinistra, a carte coperte, si preleva un mazzetto di carte con la destra e si porta sotto il mazzo, quindi, il mazzo essendo tenuto con la mano destra, si preleva di sopra un mazzetto con la sinistra e su questo si depositano le carte che si avevano nella destra; si preleva un altro mazzetto con la destra e si mette sotto alle carte tenute con la sinistra; si continua così ad libitum, dando la perfetta illusione di un miscuglio genuino » (1).

Questo falso miscuglio che, ripeto, se bene eseguito dà la perfetta illusione di un miscuglio genuino, lascia le carte nel loro ordine relativo, ma non in quello assoluto.

Per ottenere anche ciò, il sistema più semplice è quello di rivoltare il mazzo, figure in alto, come se si volesse far vedere che le carte sono state ben mescolate, quindi, adocchiata la prima carta del mazzo preordinato (nel caso no-

(1) CARLO ROSSETTI: *Magia delle Carte*, III ed., pag. 152.

stro, l'asso di cuori), si divida, senza averne l'aria, il mazzo in questo punto e tutte le carte che si trovano a destra di tale carta, mentre si voltano di nuovo le carte, figure in basso, si portano tutte insieme sotto il mazzo. Il mazzo sarà così ricomposto, nello stesso preciso ordine assoluto che aveva in principio.

Un altro sistema, ugualmente molto semplice, è quello di far uso di una

Chiave. - Si chiama *chiave* una carta, facilmente individuabile, per mezzo della quale è facile di rimettere le carte nello stesso ordine assoluto in cui si trovavano prima del taglio o del falso miscuglio. Ciò si può ottenere con varii generi di chiavi, le più usuali e conosciute, essendo la *carta lunga*, la *carta larga*, la *carta corta* e la *carta scivolosa*. Di queste varie chiavi, le sole che convengano al caso nostro sono la *carta corta* e la *carta scivolosa*, che uno può fabbricare da sè, mentre per le altre occorrono carte appositamente fabbricate di circa un millimetro, rispettivamente più larghe o più lunghe delle carte con le quali si opera.

Per avere una *carta corta* basterà prendere una delle carte del proprio mazzo e scorciarla di un po' meno di un millimetro. Messa questa carta sopra il mazzo ed eseguito un taglio od un falso miscuglio, basterà far scorrere con la mano destra tutte le carte del mazzo tenuto con la sinistra, perchè, giunti che si sia alla carta corta si abbia un momento d'arresto, con che si potrà individuare la carta corta e così, mettendo tutte le carte che si trovano sotto di questa, in cima al mazzo, ottenere che il mazzo stesso si trovi ricomposto nello stesso ordine assoluto in cui si trovava prima del miscuglio.

Per ottenere una *carta scivolosa*, basterà deporre sul dorso di una carta del mazzo un poco di cera bianca da scarpe, stendervela bene con una spazzola e quindi lu-

strarla opportunamente con un panno di lana. Messa questa carta come prima del mazzo, dopo eseguito uno o più tagli o falsi miscugli, basterà stringere bene il mazzo e mentre lo si tiene con la mano sinistra, pollice sopra e le altre dita sotto, spingere il pollice verso destra, mentre si ritireranno le altre dita verso sinistra, ed il mazzo si dividerà in due parti, precisamente al punto dove si trova la carta scivolosa, così che sarà possibile, mettendo il mazzetto inferiore sopra quello superiore ricomporre il mazzo precisamente come si trovava prima dei tagli e dei falsi miscugli. Per adottare questo genere di chiave occorre che le carte non siano di quelle a superficie naturalmente lucida. Alle volte, invece del dorso potrà convenire di lucidare la faccia della carta. In questo caso essa dovrà poi essere posta come ultima del mazzo, invece che come prima.

Quando vi accada di dover operare con un mazzo di carte che non vi appartiene e che per i giuochi che intendete fare vi occorra nulla di meno che una chiave, ecco come vi toglierete d'impaccio. Cercate una carta di questo mazzo e sia questa possibilmente il *joker*, o *matta*, carta che in Italia non è generalmente usata. Se il mazzo offertovi, non contenesse questa carta, pazienza, ne prenderete un'altra; quindi, nascostamente ne rivolterete un angolino, alto non più di un paio di millimetri e lungo uno o due centimetri. Rivoltando per bene questo angolino da una parte e dall'altra, così da interromperne semplicemente le fibre interne, ma in modo che esso non si stacchi dalla carta, avrete una carta che potrete adoperare esattamente come una carta corta, ottenendone i medesimi risultati. Naturalmente la scelta della carta da conciarsi così, quando non vi sia possibile di adoperare un *joker* (con che ridurreste al minimo il certo danno che state arrecando al mazzo non vostro), dovrà essere guidata dal

giuoco che avete in mente di fare. Così se si trattasse di eseguire un giuoco con un mazzo preordinato, sarà conveniente che la carta da truccare sia la prima del mazzo da noi adoperato (secondo lo schema indicato a pag. 17, *l'asso di cuori*).

Naturalmente, il mazzo così adulterato non potrà più servire per i consueti giuochi di carte. Ma non ve ne date troppa pena. Fossero tutti qui i malanni! E poi non l'avete mica fatto per fare un dispetto, ma soltanto per procurare un onesto divertimento. Mettetevi quindi l'animo in pace, che nessuno vi condannerà.

Indovinare le carte pensate.

Si dispongano sul tavolo, uno in fila all'altro, dieci gruppetti di due carte ognuno, figure in alto. Per dare al giuoco maggior peso, sarà anzi bene far disporre queste coppie sul tavolo da qualche spettatore.

Si inviterà quindi qualcuno a pensare una qualunque di queste coppie, ricordandosi bene di quali carte essa sia composta.

Si raccolgano quindi le coppie ad una ad una e si dispongano in un solo pacchetto, coperte (1), una sull'altra. L'ordine della raccolta, sempre per rendere il giuoco più misterioso, potrà anche essere determinato dagli spettatori.

Ora occorre immaginare che sul tavolo siano scritte, una sotto l'altra le quattro parole che seguono

M U T U S

N O M E N

D E D I T

C O C I S

(1) Si dice *coperta* la carta che non lascia scorgere che il dorso; *scoperta*, quando mostra invece il suo valore.

parole formate, come si vede, di sole dieci lettere, di cui quattro si trovano, ognuna, ripetuta due volte in una stessa parola e le altre sei, anch'esse ripetute due volte, ma in parole diverse.

Ora, ricordando bene queste parole e la situazione delle varie lettere che le compongono, si metteranno le prime due carte del mazzetto che si ha in mano (prima coppia) al posto che, se le parole stesse fossero effettivamente scritte sul tavolo a caratteri della grandezza di una carta, occuperebbero le due lettere M (primo posto della prima parola e terzo della seconda); le due carte della coppia che segue sono allora collocate al posto della lettera che, nella prima parola segue l' M, quindi U (secondo e quarto posto della prima parola); per la terza coppia, si passa alla lettera T (terzo posto della prima parola e quinto della terza); quindi, alla lettera S ed ai loro posti si collocano le carte della quarta coppia (quinto posto della prima parola e quinto posto della quarta); ora tutte le lettere della prima parola essendo sistemate, si passa alla seconda parola e cioè alla lettera N e così si dispone della quinta coppia (primo e quinto posto della seconda parola); la sesta coppia si disporrà sulla lettera O (secondo posto della seconda parola e secondo della quarta); e così via, la settima, l'ottava, la nona e la decima coppia si disporranno rispettivamente ai posti suppositizi delle lettere E, D, I e C.

Così disposte le carte, non resta più che domandare allo spettatore in quali file si trovano le carte da lui pensate ed a seconda della risposta che ne avrete potrete immediatamente indicare quali siano queste carte.

Se, infatti, la risposta fosse: *tutte e due nella prima*, le carte non possono essere che quelle che occupano i posti dei due U della prima parola;

se: *tutte e due nella seconda*, le carte sono al posto dei due N;

se: *tutte e due nella terza*, le carte sono quelle che si trovano al posto dei due D;

se: *tutte e due nella quarta*, le carte si trovano al posto dei due C.

Se, invece, vi si risponde: *una nella prima riga ed una nella seconda*, le carte sono al posto degli M;

se: *una nella prima ed un'altra nella terza*, le carte sono al posto dei T;

se: *una nella prima ed una nella quarta*, le carte sono al posto degli S;

se: *una nella seconda ed una nella quarta*, le carte sono al posto degli O;

se: *una nella seconda ed una nella terza*, le carte sono al posto degli E.

Se, finalmente: *una nella terza ed una nella quarta*, le carte si trovano al posto degli I.

Come si vede, il giuoco è semplicissimo e ci è voluto più tempo per spiegarlo che non ne occorra per impararlo.

Se qualcuno del vostro pubblico familiare vi dicesse, ciò che è possibilissimo, che anche lui sa fare questo giuoco, smettete subito e proponetegli di farlo con quindici coppie di carte, anzichè soltanto con dieci. Qui, molto probabilmente, non troverete più nessuno capace di battervi.

In quanto a voi, non avrete da immaginare che, prima e sotto alle varie parole precedenti, siano scritte le cifre da *uno a cinque*, così:

1	M	U	T	U	S
2	N	O	M	E	N
3	D	E	D	I	T
4	C	O	C	I	S
5	1	2	3	4	5

e poi procedete come si è detto prima, incominciando col mettere la prima coppia di carte al posto immaginario dei due 1 e le successive coppie rispettivamente al posto dei due M, dei due U, dei due T, dei due S, dei due 2, dei due N, e così via, ricordando, in fine, che tutte le carte della quinta riga hanno come corrispondente una carta che è la prima di un'altra riga.

Un giuoco dello stesso genere è quello che consiste nel mettere sul tavolo, invece di 10 coppie di carte diverse, otto gruppetti di tre carte. In questo caso, le parole misteriose da tenersi presenti per compiere il prestigio saranno:

L A N A T A

L E V E T E

L I V I N I

N O V O T O

nelle quali, come si vede, vi sono quattro lettere ripetute ognuna per tre volte nella stessa parola, ed altre quattro ripetute ognuna in tre parole diverse.

Il giuoco si esegue esattamente come nei casi precedenti, immaginando che queste parole siano scritte sul tavolo e mettendo le carte di una stessa terna al posto di tre lettere uguali.

I tre fanti inseparabili.

I fanti sono come i ragazzi, non vogliono mai separarsi gli uni dagli altri. Prendete tre fanti e metteteli, coperti, sul tavolo. Quindi prendete il primo (e sia il fante di cuori) e lo metterete in mezzo al mazzo che pure avrete messo, coperto, sul tavolo. Farete lo stesso col se-

condo e col terzo, ma questi li metterete, coperti, uno in cima al mazzo e l'altro, in fondo. Prima di metterli al posto loro, questi due li volterete un istante, senza dir nulla, tanto perchè il pubblico possa rendersi conto che si tratta veramente di fanti...

Inviterete quindi qualcuno a voler tagliare il mazzo quante volte desidera.

Quando costui ne avrà abbastanza, riprenderete il mazzo dal tavolo, e darete rapidamente uno sguardo alla prima carta e se questa per avventura fosse un fante, taglierete il mazzo un'altra volta. Quindi, rivolterete il mazzo e sfogliando le carte farete notare come tutti e tre i fanti siano ora venuti a trovarsi insieme, uno di seguito all'altro. Mancherà soltanto il fante di cuori, ma quello, si sa, è innamorato della dama di fiori e preferisce starsene solo.

Per riuscire questo semplice giuochetto, basterà che abbiate l'avvertenza di mettere il quarto fante come prima carta del mazzo. Così, quando, dopo aver messo il fante di cuori in mezzo al mazzo, ne metterete un altro in cima ed un altro in fondo, il primo taglio del mazzo li porterà tutti insieme, uno dopo l'altro. E' perciò che quando riprenderete il mazzo è bene guardare se vi fosse un fante in cima al mazzo, perchè ciò vorrebbe dire che i vari fanti potrebbero essere di nuovo, da un precedente taglio, essere stati separati. Ma basterà un altro vostro taglio verso la metà del mazzo per riportarli tutti insieme.

I ladri arrestati.

Ecco un altro giuochetto, dello stesso genere di quello precedente, ma più complicato.

Si mettono sul tavolo un re, una dama, e tre fanti, ed accanto a loro si deposita il resto del mazzo (coperto).

« *I tre fanti — si dirà — rappresentano tre giovina-
stri che se ne sono andati a bere all'osteria. Dopo aver
ben bene bevuto, gli viene voglia d'un certo vino prelibato
che sanno che l'ostessa tiene in cantina. L'ostessa scende per
prendere questo vino (si mette la dama in tasca) ed i tre
furfanti ne approfittano per far man bassa, si impadroni-
scono della cassa e se la danno a gambe, ognuno per conto
suo (qui si mette uno dei fanti in cima al mazzo, un altro
in mezzo, ed il terzo in fondo). L'ostessa ritorna su dalla
cantina (si tira la dama fuori dalla tasca), vede quanto
è successo e si dà ad urlare a squarciagola: Ai ladri! Ai
ladri! Per l'appunto il vigile Movenghio si trovava nelle
vicinanze ed accorre alle grida dell'ostessa. (Si mostra il
Re). L'ostessa racconta quanto è accaduto ed il vigile la
assicura che con il suo fiuto non tarderà molto ad arre-
stare i tre furfanti. Lasciate fare a me che ve li prendo
tutti e tre. Anzi accompagnatemi pure voi, così mi aiute-
rete a riconoscerli ».* Si mettono la Dama ed il Re sopra
il mazzo ed ora si invita uno spettatore a tagliare il mazzo
quanto voglia, ciò che, si dirà, permetterà al vigile di
percorrere tutto il mazzo alla ricerca dei tre ladri.

Quando lo spettatore sarà stanco di tagliare, rivoltate
il mazzo e, come di dovere, sfogliando le carte troverete
i tre fanti, la dama ed il re, uno di seguito all'altro.

Anche qui, per ottenere questo risultato, non avrete
che da mettere il quarto fante, prima di iniziare il giuoco,
in cima od in fondo al mazzo.

I quattro Re inseparabili.

Anche questo è un giuoco dello stesso genere dei due
precedenti, ma ha il vantaggio di far trovare riunite
non soltanto tre carte dello stesso valore, ma addirittura
quattro.

Qui, però, ci vuole un po' più d'attenzione, perchè... c'è l'imbroglio.

Si faccia un ventaglio coi quattro re, inserendo però, tra il primo ed il secondo, due carte qualunque che saranno nascoste alla vista del pubblico dal secondo re che sta loro davanti. Questo ventaglio di carte è bene eseguirlo nascostamente, in modo che il pubblico non si accorga delle due carte qualsiasi che sono nascoste dietro il secondo re. Il pubblico non deve vedere che la figura dei quattro re. Intanto si sarà depositato sul tavolo il resto del mazzo.

Ora — si dirà — *metteremo questi quattro re in quattro posti diversi*. Si chiude allora il ventaglio di carte che si ha in mano, le quali carte ora, contando a carte coperte, si trovano ad essere così disposte: un re, due carte qualunque, tre re.

Questo primo re (e lo si fa vedere) *lo metteremo qui sopra il mazzo* (si esegue). *Il secondo ed il terzo* (ma sono invece le carte qualsiasi, che non si faranno, naturalmente, vedere) *le metteremo una qui* (verso la parte superiore del mazzo) *ed una qui* (verso la parte inferiore del mazzo). *Quest'ultimo lo metteremo qui in fondo* (si prendono i tre re restanti, come se fossero un'unica carta, e si mettono in fondo al mazzo).

Ora si farà tagliare il mazzo a sazietà da uno degli spettatori. Quindi, voltate le carte, si farà vedere come tutti e quattro i re sono ritornati insieme. Anche qui bisognerà, prima di voltare le carte, verificare che la prima carta non sia un re, nel qual caso si farà un altro taglio.

Pari o dispari?

Più che non un giuoco, questo è un piccolo imbroglietto, assai divertente.

Pregate una delle persone presenti di tenere le due mani ben distese sul tavolo.

Prendete quindi due carte e le disporrete verticalmente tra il mignolo e l'anulare di una delle mani di questo spettatore, dicendo ben forte: *due!* Poi prendete altre due carte e le metterete allo stesso modo tra il mignolo e l'anulare dell'altra mano, sempre dicendo forte: *due!* E così continuate mettendo successivamente due carte tra tutte le dita dell'una e dell'altra mano, fino a che non resti libero che lo spazio tra l'indice ed il pollice di una delle due mani. In questo spazio metterete allora una sola carta dicendo ben chiaramente: *ed ora soltanto una!*

Fatto ciò, prelevate una delle coppie di carte dicendo: *di tutte queste carte ora ne faremo due mazzetti* e, dicendo ciò, le disporrete sul tavolo, una a destra ed una a sinistra. Preleverete quindi, ad una ad una, tutte le altre coppie e sempre metterete una carta a destra ed una sinistra, mettendo bene le carte una sopra l'altra.

Quando non rimanga più da prendere che l'unica carta messa per ultima, direte:

Abbiamo ora qui due pacchetti di carte pari; mettendo sopra uno di questi pacchetti la carta rimasta uno dei pacchetti resterà pari e l'altro diventerà dispari. Dove volete che metta questa carta? Messa la carta dove vi sarà indicato, date allora il mazzetto relativo allo stesso spettatore domandandogli: *qual'è ora il pacchetto dispari?*

Novantanove volte su cento, lo spettatore vi risponderà che il pacchetto dispari è quello che gli avete dato. Ma la verità è ben altra, come potrete facilmente comprendere, solo che riflettiate per qualche istante. Alle volte potrete anche ripetere questa mistificazione, sempre con il medesimo risultato, ma non lo consiglio, chè è sempre meglio attenersi alla vecchia massima: *Mai ripetere lo stesso giuoco nella stessa occasione.*

Il mazzetto di sette.

Si facciano due mazzetti, uno di *sette carte* ed uno dei *quattro sette*, che disporrete coperti sul tavolo, mentre sopra il resto del mazzo, coperto, avrete disposto altre quattro carte tutte uguali, per esempio, quattro dame.

Ora direte di farvi forte di predire quale dei due mazzetti uno degli spettatori vorrà scegliere. Anzi, perchè non vi possano essere contestazioni, scriverete fin d'ora, sopra un pezzo di carta, quale sarà il mazzo scelto.

Scrivete allora sopra un foglietto: *Il mazzo di sette*, quindi piegate il foglietto e datelo da tenere ad un altro spettatore.

Se la persona invitata a scegliere il mazzetto sceglierà ora quello di *sette carte qualsiasi*, prendete queste carte, datele allo spettatore, coperte, perchè le conti, mentre voi, pure coperte, conterete le carte dell'altro mazzetto, e farete constatare come, mentre il mazzetto scelto è composto di sette carte, quello rimasto non è che di quattro. Farete quindi aprire e leggere forte il bigliettino, così che tutti possano rendersi conto dell'esattezza della nostra profezia.

Se viceversa il mazzetto scelto fosse quello dei *sette*, lo rivolterete subito, per far vedere come esso sia composto di quattro sette, mentre l'altro, che pure rivolterete, non è composto che di carte tutte diverse. Nel rivoltare queste carte bisogna che il pubblico non possa rendersi conto che si tratta di sette carte, così non dovrete farle vedere ad una ad una, ma far vedere soltanto le prime tre o quattro e molto rapidamente, tanto perchè il pubblico veda che sono tutte carte diverse.

Una soluzione migliore, ma più difficile, per quest'ultimo caso, è quella di rivoltare subito i quattro sette e poi,

mentre lo spettatore che ha in mano il bigliettino lo apre e lo legge, voi raccoglierete l'altro mazzetto e, così come sta, lo metterete sotto il mazzo che avrete in mano. Poi, dopo aver fatto vedere che il mazzetto scelto corrisponde veramente alla vostra profezia, direte: *l'altro mazzetto, invece, come potete vedere era formato da quattro dame*. E nel dire così prenderete e rivolterete le prime quattro carte del mazzo che, come ho detto in principio, dovranno essere quattro figure. Naturalmente, perchè il giuoco riesca bene occorre non dar modo al pubblico di accorgersi che le carte raccolte dal tavolo le avete messe in fondo al mazzo, mentre quelle che ora rivoltate le avete prese in cima.

Ritrovare una carta liberamente scelta.

Porgete un mazzo sventagliato ad uno spettatore e pregatelo di scegliere una carta. Anzi, meglio ancora, dategli addirittura il mazzo perchè prenda lui stesso la carta che crede.

Fate riporre la carta nel posto che vuole, quindi sparpagiate, coperte, le carte sul tavolo con le due mani, e mentre le carte sono ancora in movimento, ecco che ne prenderete una e dopo aver fatto dire allo spettatore il nome della carta scelta, la rivolterete e, meraviglia delle meraviglie, questa è proprio la carta che era stata scelta.

Per raggiungere questo strabiliante risultato, quando la carta sia stata scelta, ed il mazzo vi sarà stato restituito — prima di farvi introdurre in mezzo detta carta — non avrete da fare altro che curvare leggermente tutto il mazzo, facendo ciò che i prestigiatori chiamano nel loro gergo il *ponte*. Le carte, soprattutto se di buona qualità, mantengono per un certo tempo la leggera curvatura così im-

pressa e, quando la carta scelta sarà stata riposta nel mazzo e tutte le carte sparpagliate sul tavolo, sarà facile, fra le tante carte leggermente curvate, scorgere quell'unica che è invece perfettamente piana.

Appena mostrata la carta, sarà bene raccogliere subito le carte ed imprimere loro nascostamente una curvatura contraria, così da raddrizzarle e far subito sparire le tracce del sotterfugio impiegato.

Facile maniera d'indovinare due carte.

Prendete un mazzo qualunque e con la scusa di mescolare bene le carte o di verificare se il mazzo sia completo, dopo qualche miscuglio, guardate e ricordatevi quali sono le due carte che, a carte coperte, occupano il *quarto* ed il *quinto posto*.

Prelevate allora, ad una ad una, le prime tre carte e mettetele, coperte, sul tavolo, una in fila all'altra. Quindi, rivolgendovi ai vostri spettatori di destra, sollevate la *quarta* carta e facendo ben notare che voi non la guardate, dite loro che la guardino e poi se la ricordino. Dopo di che anche questa carta la mettete coperta sul tavolo sopra la prima delle tre che già vi si trovano.

Fate lo stesso con gli spettatori di sinistra e la *quinta* carta ed anche questa metterete coperta sul tavolo sopra la seconda carta. Mettete quindi un'altra carta sulla terza, e poi un'altra sulla prima, e un'altra sulla seconda e così di seguito fino ad esaurimento del mazzo. Avrete ora tre mazzetti sul tavolo e, facendovi indicare dagli spettatori l'ordine in cui dovrete prenderli, li metterete uno sull'altro e ricomporrete così il mazzo. Adesso dite a qualcuno di tagliare, poi ditelo ad un altro, e poi ancora ad un terzo, finchè direte: *Ora che tutte queste carte sono*

state ben mescolate, cercherò di ritrovare le due carte che avete scelto e che io non ho neppur visto. Veramente le carte non sono state mescolate, nè i vostri spettatori hanno scelto un bel nulla, ma il linguaggio dei prestigiatori è tutto fatto di questi innocenti abbellimenti.

Rivoltate le carte e, fingendo strane ricerche e titubanze, cercate quelle che ricordate essere state la *quarta* e la *quinta* carta e porgetele ai vostri spettatori rispettivamente di destra e di sinistra, che saranno non poco meravigliati di tanta... bravura.

La carta scelta sotto il tovagliuolo.

Mettete sul tavolo un mazzo di carte che avrete prima fatto bene mischiare da qualche spettatore e quindi copritelo con un tovagliuolo.

Pregate quindi qualcuno di mettere la mano sotto il tovagliuolo e di tirar fuori dal mazzo una carta, badando bene di non farvela vedere, ma facendola invece vedere ai suoi vicini.

Fate quindi rimettere questa carta dentro il mazzo, sempre al coperto del fazzoletto o tovagliuolo che sia e dite anche di squadrare bene il mazzo così che non appaia dove la carta è stata messa.

Fate bene osservare al pubblico che voi non avete visto nulla, che le carte sono state mischiate dal pubblico, ecc. ecc. Quindi alzate un poco il fazzoletto od il tovagliuolo dal lato vostro, mettete la mano sotto, prendete una carta e portatela coperta fuori. Vi fate allora dire il nome della carta che era stata scelta, voltate la carta che avete in mano e, con non poca meraviglia di tutti gli astanti, la carta scelta è proprio questa.

Per ottenere questo risultato, quando chi ha scelto la

carta la sta facendo vedere agli altri, voi ne approfitterete per mettere la mano sotto il tovagliuolo con la scusa di ben squadrate le carte e rivolterete semplicemente il mazzo, figure in alto. Naturalmente, lo spettatore che ha scelto la carta, quando andrà per riportarla nel mazzo, la metterà coperta come l'ha presa, cioè col dorso in alto e la figura in basso. Così, quando voi alzerete un poco il tovagliuolo dalla parte vostra non avrete che da spostare leggermente i margini di tutte le carte perchè questa sola che ha il dorso dalla parte dove le altre hanno le figure vi salti subito agli occhi. Mentre sarà questa la carta che prenderete, avrete pure l'avvertenza, prima di togliere la copertura del tovagliuolo di rivoltare un'altra volta tutto il mazzo, così che non resti traccia del vostro sotterfugio.

Invece del tovagliuolo, alle volte converrà adoperare un grande fazzoletto.

Chiama e rispondi.

Le carte — si dirà — rispondono sempre alla chiamata di chi bene le conosca e soprattutto, le apprezzi. Così si spiega perchè, ai giuochi di carte, certe persone vincono sempre. Si dice: hanno fortuna! No, non è questione di fortuna; è questione di conoscere bene le carte. Ecco qua: io ho un mazzo di carte ben mescolato e che vi prego, anzi, di voler ancora tagliare quante volte vi pare.

Il mazzo che presenterete, sarà un mazzo preordinato come sarà più avanti indicato e quando lo spettatore che avete invitato a tagliare sarà soddisfatto e non vorrà tagliare più oltre, riprendete il mazzo, rivoltatelo, con le carte rivolte al pubblico dalla parte della faccia, come voleste far vedere quanto siano ben mescolate. Mentre fate ciò, guardate dove si trovi il *re di cuori*, pren-

dete tutte le carte che si trovano a destra e, raccogliendo queste carte, mettetele tutte quante sotto le altre; in modo, insomma, che ora che avrete il mazzo rivoltato in mano, la prima carta sia il *re di cuori* e l'ultima un *fante*.

Ora, vedrete come tutte le carte, nessuna esclusa, ad una ad una, risponderanno sempre alla mia chiamata. Cominciate col pronunciare ad una ad una tutte le lettere che compongono la parola *a-s-s-o* e ad ogni lettera che pronunciate levate una carta da sopra e mettetela in fondo al mazzo. Rivoltate quindi e mettetela sul tavolo la carta successiva, mentre direte: *Infatti, ecco un asso.* Fate lo stesso con le lettere della parola *r-e*, dopo di che dicendo: *Ed ecco un re!* rivolterete e metterete sul tavolo un re. Continuate nella stessa maniera per le parole *d-a-m-a*, *f-a-n-t-e*, *d-i-e-c-i*, *n-o-v-e*, *o-t-t-o* e *s-e-t-t-e*, e poi ancora, ricominciando dall'asso fino al sette, e così per altre due volte, fino a che avrete esaurite tutte le carte che avete in mano e, sempre, dopo aver pronunciate tutte le lettere che compongono il nome di una carta, e ad ogni lettera pronunciata, aver messo una carta in fondo al mazzo, rivolterete una carta di tale valore.

Per ottenere ciò, basterà che voi abbiate disposto le carte in questo ordine:

1. re di cuori	9. otto	17. asso	25. dieci
2. fante	10. fante	18. otto	26. dieci
3. otto	11. sette	19. fante	27. dama
4. sette	12. dieci	20. nove	28. otto
5. asso	13. dama	21. re	29. dama
6. sette	14. dieci	22. re	30. nove
7. nove	15. asso	23. nove	31. dama
8. re	16. sette	24. asso	32. fante.

Soltanto la prima carta dovrà essere di un determinato seme, per esempio, cuori, come abbiamo indicato più

sopra; e ciò semplicemente perchè questa carta possa servire da punto di riferimento per rimettere, dopo i tagli eseguiti, il mazzo nell'ordine prestabilito. Le carte successive possono essere di qualunque seme.

Attenti a non sbagliare nel compitare i nomi delle varie carte: e non dire, per esempio, d-o-n-n-a, o r-e-g-i-n-a, invece di dama. Quando si compita d-i-e-c-i, far bene attenzione, chè è molto facile, dopo aver detto d-, di dimenticare l'-i- e passare subito all'-e-. Naturalmente, basta sbagliare una volta perchè il giuoco non riesca più.

Se prima di fare eseguire i vari tagli del mazzo, farete anche una serie di falsi miscugli, tanto meglio. Così pure, se disporrete di una carta-chiave, potrete anche fare a meno di rivoltare il mazzo per ricercare il Re di cuori: basterà tagliare alla carta-chiave ed avrete così il mazzo nell'ordine prestabilito. Per il falso miscuglio e la carta-chiave, v. a pag. 19-20.

Il giuoco con tutte le 32 carte è abbastanza lungo e può rischiare di diventare noioso. Potrete però sempre limitarvi a chiamare soltanto una diecina di carte, dopo di che il pubblico sarà sufficientemente persuaso dell'obbedienza delle vostre carte, potrete anche smettere.

Se voleste fare il giuoco con sole 13 carte (re, dama, fante, dieci, nove, otto, sette, sei, cinque, quattro, tre, due, asso) non avrete che da disporre le carte così: *sette, dieci, due, otto, asso, cinque, fante, re, tre, nove, sei, quattro, dama*; facendo poi tutto come si è detto prima.

Infine, se voleste, invece, fare il giuoco soltanto con otto carte (asso, re, dama, fante, dieci, nove, otto e sette) ecco come dovrete disporre le vostre carte: *fante, dama, dieci, asso, nove, re, sette e otto*. Oltre a ciò dovrete voltare sempre la carta corrispondente all'ultima lettera del nome che state compitando, invece di rivoltare la successiva;

così compitando il nome *a-s-s-o*, rivolterete, invece di metterla in fondo al mazzo, la carta sulla quale viene a cadere l'ultimo *o*, e così via.

La carta prevista.

Questo è un giuoco semplice, facile e di discreto successo.

Consegnate un mazzo di carte ad uno spettatore e pregatelo di scegliere una carta.

Scelta che sia la carta, pregate lo stesso spettatore di dire ben forte, in modo che tutti possano sentirlo, il nome della carta scelta. Supponiamo che questa carta sia la *dama di picche*.

Allora, voi direte: *Ero così sicuro che avreste scelto la dama di picche che ne avevo persino scritto il nome nella busta che qui vedete.*

Si tira fuori dalla tasca una busta e la si porge allo spettatore. Questi l'apre e ne estrae un foglietto, nel quale si trova scritto:

La carta che sarà scelta
è la Dama di Picche.

Per ottenere questo grazioso risultato, non avrete che da preparare 32 buste diverse, in ognuna delle quali introdurrete un foglietto con sopra scritto il nome di una carta diversa. Nelle *prime otto*, per esempio, metterete il nome delle *carte di cuori*, dal 7 all'asso, e le collocherete nella tasca di sinistra della vostra giacca, così disposte che la busta che contiene il 7 si trovi la prima verso l'esterno,

quindi dietro di questa metterete quella che contiene l'otto, poi quella col nove e così via, fino a quella con l'asso, che sarà l'ultima, quella, cioè, più verso l'interno. Lo stesso farete con *altre otto buste*, contenenti i nomi delle *carte di quadri* e queste, le disporrete nel medesimo ordine nella tasca dei pantaloni, pure a sinistra. In *altre otto buste* metterete i nomi delle *carte di picche* e, come le precedenti, le disporrete nella tasca destra della vostra giacca. Finalmente, nelle *ultime otto buste* scriverete i nomi delle *carte di fiori* ed anche queste le disporrete come le altre nella tasca di destra dei vostri pantaloni.

Sapendo ora che le *carte di cuori* sono a *sinistra* (lato del cuore) nella tasca della *giacca* (la più vicina al cuore); che quelle di *quadri* (seme dello stesso colore dei cuori) sono anch'esse a *sinistra* nella tasca dei *pantaloni*; che quelle di *picche* (seme più simile, per forma, ai cuori) sono nella corrispondente tasca della *giacca* a *destra*; e che, conseguentemente, nella tasca di *destra* dei *pantaloni* (l'unica rimasta libera), vi sono le buste con i nomi delle *carte di fiori*; vi sarà facilissimo, udito il nome della carta scelta, portare subito la mano alla tasca del caso ed estrarne la busta contenente il nome della carta scelta.

Nel caso previsto, la carta scelta essendo stata la *dama di picche*, il ragionamento da fare è il seguente: *Picche*, quindi tasca di destra della giacca; *dama*, quindi terza busta a cominciare dall'interno. Se fosse invece stato il *dieci di quadri*, il ragionamento da fare per prendere la busta esatta sarebbe stato: *quadri*, quindi tasca di sinistra dei pantaloni; *dieci*, quindi quarta busta a cominciare dall'esterno. E così via.

Questo giuoco si può ancora complicare e renderlo ancora più strabiliante quando si disponga di due mazzi preordinati e si sappia forzare una carta. Il primo di que-

sti artefici è distesamente dichiarato a pag. 17 del presente lavoro. Al secondo accennerò tra breve.

Ecco come, in questo caso, si esegue questo giuochetto.

Prima di tutto, si prende un mazzo preordinato, si esegue con questo, tutta una serie di falsi miscugli; quindi, badando bene di fare ritornare il mazzo nell'ordine primitivo, così come è spiegato a pag. 19, si dirà: *Questo mazzo ora lo metterò in una busta, che chiuderemo per bene e che uno dei signori presenti vorrà aver la cortesia di custodire.* Si mette il mazzo in una busta, si chiude e si dà da tenere ad uno spettatore.

Ora, si continua, rivolgendosi ad altro spettatore: *Volete avere la cortesia di dirmi un numero qualunque, tra uno e trentadue?*

Supponiamo che la persona interrogata vi risponda: *Ventuno.*

Benissimo — direte voi — *anche questo l'avevo previsto. Eccovi infatti qui un'altra busta chiusa, nella quale ho precedentemente scritto il numero che voi avreste scelto.* Nel così dire, si estrae dalla tasca una busta chiusa ed anche questa la si dà da tenere ad uno spettatore.

Non mi resta più — si continuerà — *che a far prendere una carta.* Si tira fuori dalla tasca un secondo mazzo di carte (anche questo preordinato e si forza ad un altro spettatore la carta corrispondente al numero scelto. Nel caso nostro, il numero scelto essendo stato 21, la carta da forzare sarà il *sette di fiori*.

Per forzare una carta, i metodi sono moltissimi, ma il più semplice è il seguente. Preso il mazzo preordinato tra le mani, dopo aver eseguito qualche falso miscuglio, lo si rivolti un istante, come per far vedere al pubblico che il mazzo è ben mischiato. Quindi, adocchiato il sette di fiori, si prendano con la mano destra tutte le carte che

si trovano a destra del sette di fiori e, rivoltando il mazzo, si mettano queste carte in fondo al mazzo stesso, così che la prima carta del mazzo sia appunto il sette di fiori. Quindi ci si avvicinerà ad uno degli spettatori e gli si dirà semplicemente: *Prendete una carta*, mentre gli si mette in mano la prima carta del mazzo (*sette di fiori*). Bisogna far bene attenzione di non dire, invece: *scegliete una carta*. Poi si domanderà: *Che carta avete in mano?* E quando lo spettatore avrà risposto: *il sette di fiori*, si concluderà: *Anche questo l'avevo previsto! Se, infatti, volete avere la cortesia di aprire la busta che vi ho testè consegnato, che cosa vi trovate scritto?*

Lo spettatore apre la busta e ne estrae un foglio, che mostra a tutti gli altri, nel quale si trova scritto:

21

Sette di fiori

Interrompete subito gli applausi che non mancheranno mai a questo punto, per dichiarare:

Ma questo non è nulla, ho fatto molto di più. Se infatti vorrete aprire anche la busta che contiene il primo mazzo di carte, troverete che la ventunesima carta di tale mazzo è precisamente il sette di fiori.

La busta viene aperta, il mazzo di carte tirato fuori e tutti possono constatare che il *sette di fiori* si trova appunto al *ventunesimo* posto. Ed a voi non resta più che ad inchinarvi e ringraziare della nuova salve d'applausi che corona il vostro divertimento.

L'astuto lettore avrà già compreso come per ottenere questo bel risultato basterà di aver preparato e disposto nelle varie tasche, così come ho spiegato nel giuoco precedente, 32 buste, in ognuna delle quali sono stati scritti

i nomi, uno dopo l'altro delle carte del mazzo preordinato, come esse appaiono disposte a pag. 17, facendo precedere ogni nome dalla cifra che ne indica il posto.

Modo originale, ma antichissimo, di indovinare quale di tre carte tre persone abbiano preso.

Mettete sul tavolo tre carte: un *re*, una *dama*, un *fante*. Quindi distribuite a tre diverse persone che chiameremo 1^a, 2^a e 3^a, rispettivamente 12, 24 e 36 gettoni.

Poi vi allontanerete, pregando queste tre persone di prendere ognuna una di queste carte.

Quindi ritornerete e direte: *Io ora mi allontanerò di nuovo e mentre sarò assente:*

chi ha preso il fante metta sul tavolo il quarto dei suoi gettoni;

chi ha preso la regina metta sul tavolo il terzo dei suoi gettoni;

chi ha preso il re metta sul tavolo la metà dei suoi gettoni.

Vi allontanerete quindi di nuovo perchè le tre persone possano eseguire quanto avete detto; e quando ritornerete, non avrete che da contare il numero di gettoni che sono sul tavolo. Questi non possono essere che 23, 24, 25, 27, 28 o 29; mai 26.

Se i gettoni sono:	la 1 ^a persona ha preso:	la 2 ^a persona ha preso:	la 3 ^a persona ha preso:
23	il Re	la Dama	il Fante
24	il Re	il Fante	la Dama
25	la Dama	il Re	il Fante
27	il Fante	il Re	la Dama
28	la Dama	il Fante	il Re
29	il Fante	la Dama	il Re

La sola difficoltà, come si vede, è quella di ricordarsi questa tabellina. Ma oltre al fatto che uno se la può scrivere e consultarla al momento opportuno, non è difficile aver ricorso a qualche artificio mnemonico che aiuti a ricordare le prime tre colonne di questa tabella, la quarta essendo naturalmente deducibile dalla seconda e dalla terza.

Data l'ultima carta dire quale sia la prima.

Si abbia un mazzo preordinato, come è detto a pagina 17. Si proceda ad alcuni falsi miscugli e quindi, si depositi sul tavolo, invitando qualcuno a voler tagliare quanto creda. Finito che abbia costui di tagliare gli si dirà: *Se voi ora mi dite qual'è l'ultima carta del mazzo, io vi dirò qual'è la prima.*

Saputo il nome dell'ultima carta, ricordando l'ordine delle due sequenze dei semi (*cuori, quadri, fiori, picche*) e dei valori (*Asso, nove, fante, re, sette, otto, dama, dieci*), potrete immediatamente dire qual'è il nome della prima carta, che sarà, naturalmente, quella che nell'ordine prestabilito segue immediatamente quella che è in fondo. Così se l'ultima carta fosse il *sette di picche*, la prima non potrà essere che l'*otto di cuori*.

Indovinare le carte di un mazzetto.

Abbiate un mazzo preordinato e, dopo aver proceduto, come al solito, a svariati falsi miscugli, depositate il mazzo sul tavolo e dite ad uno spettatore di voler alzare una parte del mazzo e depositarla a destra del rimanente; di prelevare dal mazzetto inferiore un certo nu-

mero di carte, diciamo, per esempio, otto: completare quindi il taglio mettendo il mazzetto inferiore sopra quello superiore che era stato messo a destra. Compiute tutte queste operazioni, ditegli ancora di voler rivoltare tutto il mazzo, così che l'ultima carta, che è quella che vi serve per i vostri calcoli misteriosi, sia ben visibile a tutti. Simulerete allora una profonda concentrazione, e poi, una dopo l'altra enumererete le otto carte che, nel mazzo preordinato seguono immediatamente la carta che è ora in vista.

Indovinare la carta pensata da cinque persone.

Hò detto cinque persone, tanto per fissare un numero, ma come vedremo poi, lo stesso giuoco si può anche fare con sei o con sette spettatori. Soltanto che, in questi casi, occorrerà impiegare un mazzo di 52, mentre per cinque partecipanti basta un mazzo di 32.

Si distribuiscano, coperte, cinque carte ad ognuno dei cinque spettatori e si dica loro di voler semplicemente pensare una delle carte che hanno in mano e quindi mischiare per bene ognuno le proprie carte.

Quando ognuno avrà fatto ciò, si chiedono le carte indietro, una carta alla volta, uno spettatore dopo l'altro, finchè si abbiano di nuovo tutte le carte in mano. Dopo di che si presenteranno le carte agli spettatori in successivi mazzetti di cinque domandando agli spettatori stessi di voler dire se nel mazzetto presentato qualcuno scorga la carta da lui pensata. Appena uno dirà che quel mazzetto contiene la carta da lui pensata, l'operatore, senza neppure vedere le carte altrimenti che dal dorso, prende una delle cinque carte e la porge allo spettatore il quale

constaterà essere effettivamente questa la carta che egli aveva pensato.

Per ottenere ciò, l'operatore numeri mentalmente ogni spettatore, così che uno sia il n. 1, un altro il n. 2 e poi, via via, il n. 3, il n. 4 ed il n. 5. Dia quindi cinque carte ad ognuno.

Quando ognuno avrà pensata una carta e ben mischiato il proprio mazzetto di cinque carte, l'operatore chiederà indietro le carte e le raccoglie ad una ad una così: prima si farà dare una carta dallo spettatore n. 1, poi una dal n. 2, un'altra dal n. 3, poi una dal n. 4, poi un'altra dal n. 5, quindi ritornerà al n. 1 e così via, fino a che non abbia ritirate tutte le carte. Via via che con la mano destra ritira le carte che ognuno gli porge, le mette tutte, una sopra all'altra sulla palma della mano sinistra, sulla quale verrà così ricomposto tutto il mazzo.

L'operatore presenterà ora, sventagliate verso il pubblico, le prime cinque carte del mazzo ricostruito sulla mano sinistra, domandando se qualcuno scorge la carta da lui pensata. Supponiamo che lo spettatore n. 2 risponda affermativamente, l'operatore non avrà che da prendere la carta n. 2, cominciando a contare da quella più lontana da lui, e questa sarà indubbiamente la carta pensata dal secondo spettatore. Lo stesso farà per tutti i successivi mazzetti di cinque carte: la carta pensata sarà sempre quella, in ogni mazzetto, di numero corrispondente al numero dello spettatore. Se in uno stesso mazzetto due o più spettatori scorgessero ognuno la carta pensata, la cosa non cambia, ad ognuno corrisponderà la carta di numero corrispondente.

Volendo operare con 6 spettatori, si dovranno prima distribuire 6 carte ad ognuno e poi presentare dei mazzetti di sei carte. Lo stesso accadrà quando si voglia ope-

rare con 7 persone, che allora dovranno distribuirsi 7 carte ad ognuno e presentare dei mazzetti di 7 carte.

Nuovo modo d'indovinare la carta pensata.

Mettete sopra il mazzo queste sette carte nel seguente ordine:

*re di cuori
sei di fiori
nove di cuori
otto di quadri
dieci di picche
regina di quadri
quattro di picche.*

Dopo una serie di falsi miscugli che però lascino queste carte in cima al mazzo, mettetele tutte e sette, ad una ad una, sul tavolo, coperte, conservando l'ordine indicato.

Direte quindi ad uno spettatore di volere, mentre voi gli volterete le spalle, guardare una di queste carte e ricordarsela.

Quindi vi rivolterete e direte alla stessa persona: *Ora io toccherò successivamente una dopo l'altra tutte queste carte. Ad ogni carta che io tocco voi penserete mentalmente una delle lettere del nome della carta che avete visto. Così che, per esempio, se voi aveste visto il sei di fiori, alla prima carta che tocco penserete s, alla seconda e, alla terza i, e così di seguito, successivamente d, i, f, i, o, r, i. Quando poi penserete l'ultima lettera mi direte: basta! ed io mi troverò a toccare proprio la carta che voi avete visto.*

Dopo di che, farete quanto avete detto e quando lo

spettatore vi dirà *basta!*, vi troverete effettivamente a toccare la carta che questi aveva precedentemente vista.

Per ottenere ciò, non avrete che da toccare prima otto carte a casaccio, contando successivamente 1, 2, 3, ecc., ad ogni carta che toccherete, fino all'8. Al momento di contare 9, toccate il *re di cuori*, al 10 il *sei di fiori* e così via, toccando tutte le carte nell'ordine indicato più sopra. I nomi di queste carte sono composti, rispettivamente di 9, 10, 11, 12, 13, 14 e 15 lettere, così che il compitare il nome della prima equivale a contare fino a 9, quello della seconda a contare fino a 10 e così via. Naturalmente, perchè il giuoco riesca bisogna non commettere sbagli nel compitare. Sarà anche bene avvertire chi ha scelto la carta di non dimenticare, nel compitarne il nome, il « di » che unisce il valore al seme: quindi *r-e-d-i-c-u-o-r-i* e non *r-e*, *c-u-o-r-i*.

Facile metodo per indovinare una carta scelta.

Presentate un mazzo di carte qualsiasi ben sventagliato e dite a qualcuno di scegliere una carta.

Mentre chi ha scelto la carta la esamina e magari la fa vedere ai suoi vicini, voi richiudete il mazzo e, nascostamente, contate le prime dieci carte. Quindi, presentando il mazzo perchè vi sia riposta la carta scelta, tagliatelo alzando queste dieci carte, così che la carta verrà ad occupare nel mazzo, a carte coperte, l'11° posto. Questo taglio del mazzo dovrà essere fatto in modo che sembri come se voi tagliaste il mazzo in un punto qualunque.

Rovesciate quindi il mazzo e stendetelo sul tavolo, a carte coperte. Domandate a chi ha scelto la carta se egli ora la veda. Ed alla sua risposta affermativa, dategli ancora: *Adesso non la guardate, ma pensate fortemente il*

nome di questa carta. E dopo qualche istante: Pensate più forte così che possa leggere nel vostro pensiero. Chiuderete gli occhi, per meglio concentrarvi e quindi direte: Vedo, vedo! riaprite allora gli occhi e prendete immediatamente la carta che avete intanto visto essere l'11^a e porgetela a chi l'aveva scelta, dicendo: Ecco la vostra carta.

Giuoco, come si vede, estremamente semplice, ma che non manca spesso di meravigliare anche persone abituate a ben più complessi prestigi.

Uno pensa una carta, e voi l'indovinate.

Mettetevi in tasca tre carte qualsiasi. Quindi scegliete quattro carte nel mazzo e, tenendovi bene in mente tanto il loro valore, quanto l'ordine nel quale si trovano, presentatele sventagliate ad uno spettatore dicendogli di pensare una di esse.

Mettetevi quindi queste quattro carte nella stessa tasca in cui avete messo prima le altre tre, badando bene a non confondere le une con le altre. Tirate quindi fuori una di queste tre carte messe prima, guardatela e poi mettetela coperta sul tavolo, così che nessuno possa vederla, dicendo: *No, non è questa.*

Quindi tirate fuori la seconda delle tre carte messe prima ed anche questa, dopo averla guardata, la metterete coperta sul tavolo dicendo: *E neanche questa.* Fate lo stesso con la terza.

Domanderete allora allo spettatore di indicarvi il nome della carta pensata e siccome voi ricordate il valore e l'ordine delle quattro carte, vi sarà facilissimo tirar fuori dalla vostra fascia questa carta, mentre direte: *Infatti, eccola qua.*

Il giuoco potrebbe anche essere subito ripetuto, perchè già vi trovate ad avere in tasca le tre carte necessarie per poterlo eseguire. E' tuttavia preferibile, anche per un giuoco così semplice, attenersi sempre alla classica regola del codice dei prestigiatori: *non eseguire mai due volte lo stesso giuoco nella stessa occasione.*

Se trovaste difficoltà a tenere a mente il valore e l'ordine di quattro carte potrete eseguire il giuoco soltanto con tre.

In questo caso non metterete prima in tasca che due carte.

La carta scelta ritrovata col piede.

Questo giuoco è di assoluta novità e basterebbe soltanto questo per dar pregio a questo libretto.

L'artista, dopo la solita serie di miscugli e di tagli, mette il mazzo sul tavolo, fa scegliere una carta, fa mettere il mazzo per terra sopra un giornale, lo fa ricoprire con un altro pezzo di giornale, quindi, posato il piede sul giornale che copre il mazzo, spezza il mazzo in due mazzetti, raccoglie la carta superiore del mazzetto inferiore, si fa dire il nome della carta scelta, rivolta la carta testè raccolta e, tra la meraviglia di tutti gli astanti, fa vedere essere proprio questa quella che prima era stata scelta.

Ed ora ecco come si fa. Tutto il segreto consiste nell'aver prima preparato una carta scivolosa che sarà messa come ultima nel mazzo di carte con il quale si opera. A pag. 20 ho già spiegato come si prepara una carta scivolosa; qui aggiungerò soltanto che la scivolosità deve essere dalla parte della faccia, non da quella del dorso.

Dopo tutti i falsi miscugli ed i tagli, si dovrà trovar

modo di avere, prima di iniziare l'esperimento, questa carta come ultima carta del mazzo, così che sia quella che riposa direttamente sulla superficie del tavolo. La cosa sarà tanto più facile ad ottenersi, in quanto basterà, tenendo il mazzo nella mano sinistra, mentre si discorre con il pubblico, stringerlo fortemente tra le dita — pollice sopra ed altre dita sotto — spingere il pollice verso destra, mentre si ritirano le altre dita verso sinistra; ciò, si sa, farà dividere il mazzo in due proprio al punto dove si trova la carta scivolosa. Basterà allora mettere il mazzetto inferiore sopra quello superiore, perchè la carta scivolosa venga a trovarsi l'ultima del mazzo.

Messo allora il mazzo sul tavolo si dirà ad uno spettatore di alzare un certo numero di carte e mettere queste carte a destra delle altre; quindi di prendere la carta che è rimasta la prima dopo quelle prelevate; di guardarla; di metterla in cima al mazzetto di carte prelevate; di mettere, infine, sopra queste il restante delle carte del mazzo, completando così il taglio.

Fatto allora stendere un giornale per terra, vi farete depositare in mezzo l'intero mazzo e farete coprire questo con un altro pezzo di giornale.

Vi avvicinerete allora al mazzo così disposto, metterete un piede sopra il pezzo di giornale che copre il mazzo ed esercitando prima una leggera pressione, sposterete quindi il piede verso destra o verso sinistra, ottenendo così che il mazzo si divida in due. Toglierete di mezzo il pezzo di giornale e fatta raccogliere la prima carta del mazzetto inferiore, dopo aver fatto dire ad alta voce quale era la carta che era stata vista, farete constatare come essa sia appunto quella testè raccolta.

Se, invece di avere una carta scivolosa preparata dalla parte della faccia, ne aveste una preparata dalla parte

del dorso, potrete eseguire lo stesso questo giuochetto, con le seguenti avvertenze. La carta scivolosa anzichè l'ultima del mazzo, dovrà essere la prima; e quando farete mettere il mazzo per terra sul giornale, invece di metterlo con le figure in basso, lo farete mettere con le figure in alto. Il resto si faccia tutto come ho detto prima. Vuol dire che quando avrete con il piede diviso il mazzo in due e farete togliere di mezzo il pezzo di giornale che copriva il mazzo, questo apparirà diviso in due mazzetti, la prima carta (visibile) del mazzetto inferiore essendo appunto la carta scelta. Vi è, anzi, chi ritiene che, come effetto, questo secondo metodo sia preferibile al primo.

Uno scrittore americano (1) consiglia di ottenere lo stesso risultato senza far uso della carta scivolosa. Ecco come egli procede: Messo il mazzo sul tavolo, invita uno spettatore, mentre egli volta le spalle, a dividere il mazzo in tre o quattro mazzetti, quindi a prendere la prima carta di un mazzetto e metterla come prima sopra un altro mazzetto, dopo di averla guardata e fatta vedere agl'i altri. Fatto ciò, l'operatore si volta e si fa indicare il mazzetto sul quale è stata posta la carta vista. Punta allora l'indice della mano destra sopra questa carta e pronunzia qualche parola magica. Poi fa mettere sopra questo mazzetto uno o due degli altri, mentre i rimanenti saranno messi a piacere o sopra o sotto. Il giuoco procede, poi, come si è detto prima. Il segreto consiste tutto in un pizzico di sale non troppo fino che l'operatore deve avere l'avvertenza di mettersi in una taschina del panciotto. Approfitta quindi del momento in cui volta le spalle a chi sta dividendo il mazzo nei vari mazzetti, per mettere la mano destra in questo taschino ed impadronirsi di qualche granello di sale che terrà nascosto sotto

(1) V. MAXWELL: *Clever Card Tricks*. Nuova York, 1934, Max Holden.

l'unghia dell'indice. Quando poi punterà con l'indice sulla carta che gli sarà mostrata, farà in modo che alcuni di questi granelli restino sulla carta. Questi granelli sono quelli che provocheranno, sotto la pressione del piede, la divisione al punto voluto del mazzo che sta per terra.

Confesso però che non ho mai adoperato questo sistema. E' tanto comoda la carta scivolosa che non ho mai pensato di farne a meno. Comunque ve lo dò per quanto possa valere.

Tradito dalla voce!

Consegnate ad uno spettatore il vostro pacchetto di 32 carte e dategli di dividerlo, mentre voi gli volterete le spalle, mettendo giù le carte, ad una ad una, in quattro mazzetti di otto carte. Prima dovrà mettere quattro carte in fila, poi sopra ognuna di queste, mettere un'altra carta e poi una seconda e poi una terza e così via fino ad esaurimento dell'intero mazzo. Fatto ciò, dategli di prendere una carta qualunque dal mezzo di un qualsiasi mazzetto, guardarla e quindi metterla in cima ad un altro mazzetto. Dovrà quindi rimettere un mazzetto sopra l'altro nell'ordine che meglio creda e così ricomporre il mazzo.

A questo punto vi rivolterete e gli direte: *Adesso ritornerò a rivoltarmi e voi toglierete le carte dal mazzo, ad una ad una, dicendo forte il loro nome. Ma fate bene attenzione che la voce vi tradirà e dalla vostra voce io capirò quale sia stata la carta che voi avete guardato.*

Voi vi voltate, lo spettatore fa quanto gli avete detto di fare ed ecco che ad un momento dato voi gli direte il nome della carta vista. *Ma davvero che costui è il diavolo in persona!* diranno tutti gli astanti, tanto più che non avrete mancato di far osservare come voi non abbiate neppure toccate le carte e, per di più abbiate anzi voltato sempre loro le spalle.

Ed ora eccovi con quanta semplicità di mezzi si possano ottenere dei risultati di questa sorta. Prendete tutte le carte di un determinato seme, per esempio, le carte di quadri, e mettetene, nascostamente, operando con un mazzo di 32 carte, quattro sopra e quattro sotto il mazzo, che consegnerete allo spettatore. Con un mazzo di questa fatta è evidente che ognuno dei quattro mazzetti si troverà composto di carte diverse, ma la prima e l'ultima carta di ogni mazzetto saranno sempre carte di quadri. Quando poi sarà stata scelta una carta dal mezzo di un mazzetto qualsiasi, questa sarà messa come prima di un mazzetto e tutti i mazzetti saranno stati messi uno sopra l'altro, le carte di quadri si succederanno sempre a due a due, tranne nel caso della carta scelta che si troverà intercalata tra due carte di quadri, cioè tra l'ultima carta di un mazzetto e la prima di un altro.

Non avrete quindi che da fare attenzione tutte le volte che lo spettatore pronuncia il nome di una carta di quadri: se subito dopo pronuncia il nome di un'altra carta di quadri, non ci siamo ancora; se invece prima di pronunciare il nome di un'altra carta di quadri, pronuncia quello d'una carta d'altro seme, questa sarà la carta scelta. Sarà però sempre bene che gli lasciate pronunciare il nome di altre due o tre carte, prima di dire: *Ero un po' in dubbio, ma ora ne sono certo, la voce vi ha tradito, la carta da voi vista era la tale*. Il bello è che, se fate bene attenzione, vedrete che nove volte su dieci, la voce tradisce sul serio!

Tutti maghi!

La mia magia è tanta che posso farne parte anche agli altri! Se non ci credete, state a vedere il giuochetto che ora sto per farvi e sono sicuro che ve ne convincerete.

Offrite allora un mazzo di carte ad uno spettatore non prima però di aver sbirciato l'ultima carta del mazzo stesso, e ditegli di far bene attenzione a quanto starete per dirgli: *Io ora vi chiederò, una dopo l'altra un certo numero di carte, ma per evitare possibili future contestazioni, desidero che due di questi signori, con lapis e carta in mano scrivano tutte le carte che vi chiederò.*

Quando tutti sono pronti, cominciate col chiedere la carta che sapete essere l'ultima del mazzo, ma mentre lo spettatore sta per rivoltare il mazzo per cercare questa carta, non gliene date il tempo, ma interrompetelo, dicensi: *No, no, non state a cercare a carte scoperte; così son buoni tutti. Prendete invece la prima carta che vi capita e porgetemela coperta.* Lo spettatore vi porge una carta, voi la guardate e poi dite: *Proprio questa; Ora datemi quest'altra.* E qui pronunciate il nome della carta che vi è stata data. Ottenuta quest'altra carta, ne chiederete una terza, pronunciando il nome della carta che vi è stata data per seconda. E così continuate per quanto vi piaccia, sempre chiedendo la carta che vi è stata data poco prima. Ad un certo momento, direte: *Adesso basta.* Poi, quasi ravvedendovi, domanderete a quelli che scrivono: *Scusate quante carte ho chiesto?* Qualunque sia la risposta di costoro, direte ancora: *Ah, mi pareva! ne ho ancora bisogno di un'altra.* E qui direte il nome dell'ultima carta che vi è stata data, subito aggiungendo: *Questa la prenderò io, perchè so benissimo dove sta.* E preso in mano il mazzo di carte, prenderete l'ultima carta del mazzo, senza che il pubblico debba necessariamente vedere che è proprio questa la carta che prendete.

Siccome voi, via via che vi si danno le carte le avete sempre messe una sopra l'altra, così ora metterete quest'ultima sotto tutte le altre, al posto cioè che avrebbe

occupato se l'aveste ottenuta per prima, quindi rivoltato il mazzetto, figure in alto, e tutte ben distese una accanto all'altra sul tavolo, farete constatare da quelli che hanno scritto i nomi delle carte da voi successivamente richieste, come le carte che ora sono sul tavolo siano precisamente quelle da voi chieste, trovate dallo spettatore, senza neppure guardarle, per sola virtù di quella magia che voi gli avete trasmesso.

Se invece di ricordarvi il nome dell'ultima carta del mazzo vi ricordaste quello della prima, sarebbe anche meglio, perchè c'è meno pericolo che questa carta possa esser veduta da altri nel corso del giuoco. Naturalmente, in questo caso, come prima carta chiederete quella che sapete essere la prima e, che prenderete poi, effettivamente, quale ultima.

La carta scelta al posto desiderato.

In *Magia delle Carte* ho dato non ricordo più quanti metodi diversi per far apparire la carta scelta al posto desiderato. Qui ne darò un altro nuovo e facilissimo. Si mettano, come due prime carte del mazzo con cui operate un *sette* ed un *sei*: il sette come prima carta ed il sei come seconda. Come ultima carta dello stesso mazzo, mettete un *nove*. Fate quindi scegliere una carta e mentre chi l'ha presa la sta mostrando ai vicini, voi contate segretamente sette carte e quando vi ripresenterete per riprendere nel mazzo la carta scelta, tenendo sollevate con la mano destra queste prime sette carte, fate mettere la carta scelta sopra il mazzo che terrete con la sinistra e subito copritela con le carte della mano destra. Naturalmente, ciò deve essere fatto in modo che il pubblico creda semplicemente che abbiate alzato un certo numero di carte

per far metter sotto la carta scelta e non che l'avete fatta mettere sotto un numero prestabilito di carte.

Domandate quindi al pubblico l'indicazione di un numero tra 5 e 10. Con molta probabilità (75 volte su 100, secondo studi fatti in proposito) il numero che vi sarà indicato sarà il 7. Voi allora prendete la prima carta (sette), fatela vedere e dite: *Avete detto sette ed ecco appunto un sette*. Quindi metterete questa carta in fondo al mazzo. Poi comincerete a prelevare le carte da sopra il mazzo, ad una ad una, contando ad ogni carta che prelevate 1, 2, 3, e così via. Giunti al 6, dopo presa in mano la settima carta, vi farete dire il nome della carta scelta, rivolterete questa settima carta e farete vedere come la carta scelta sia appunto venuta a porsi al posto che il pubblico aveva indicato.

Se invece il numero designato fosse il 6, allora prendete le prime due carte come se fossero una sola, fate vedere al pubblico questo sei, quindi mettete queste due carte sotto il mazzo e continuate allo stesso modo di prima, anche qui facendo constatare che la carta scelta è venuta a porsi al posto desiderato.

Se la risposta fosse 8, non avrete da far altro che cominciare a contare ed all'ottavo posto si troverà la carta scelta.

Se, infine, il numero indicatovi fosse il 9, pigliate l'ultima carta del mazzo, fatela vedere dicendo: *Ecco per l'appunto un nove*. Quindi lo rivolterete e lo metterete sul tavolo contando 1, poi preleverete la prima carta del mazzo contando 2, poi la seconda, contando 3 e così di seguito fino a 9, quando rivolterete la carta scelta.

E' inutile aggiungere che nè il 5 nè il 10 potranno essere designati perchè voi avete chiesto un numero tra 5 e 10, ciò che esclude questi due numeri.

Una carta fa la spia all'altra.

Per fare questo giuochetto, non avrete altro che da prendere una carta e metterla rivoltata nel mazzo, contando tante carte, a partire dal fondo, quant'è il valore della carta stessa. Così se la vostra carta fosse un *sette*, metterete questo sette nel mazzo, rivoltato, come *settima carta*, contando dal fondo.

Sventagliate allora il vostro mazzo badando bene di non lasciar scorgere questa carta rivoltata e fate scegliere una carta. Dopo che la carta sarà stata vista dai vari spettatori, ma non da voi, fatela depositare, coperta, sopra il mazzo che avrete deposto sul tavolo. Ora, fate tagliare il mazzo e mettere il mazzetto inferiore sopra quello superiore: *Adesso — direte — la carta scelta chi sa dove sarà andata a finire! Io credo, tuttavia, che la potrò trovare perchè queste carte si fanno sempre la spia l'una con l'altra e qualcuna mi dirà certo dove quella è andata.*

Distendete allora le carte sul tavolo ed appena apparirà il sette rivoltato, direte subito: *Ecco qui un sette che si è da sè rivoltato, per farmi sapere che la carta che voi avete scelto si trova ora a sette posti di distanza.* Fate tagliare in due il mazzo a partire dalla carta rivoltata, fate contare sette carte e prima di far voltare la settima fatevi dire il nome della carta scelta. Rivoltate allora la settima carta e tutti potranno vedere come essa sia appunto quella che era stata scelta.

Naturalmente, se invece di adoperare un sette preferite adoperare un cinque o un quattro, questa carta sarà messa nel mazzo come quinta o come quarta, contando dal fondo.

Una fra otto.

Abbiate un mazzo preordinato a corona, come è stato indicato a pag. 17. Depositatelo sul tavolo e dite ad uno spettatore di tagliarlo quante volte creda; di prendere quindi, quando avrà finito di tagliare, la prima carta del mazzo, di guardarla, di metterla sul tavolo e di servire, sopra questa, le successive otto carte. Ditegli ancora di mescolare ben bene le carte di questo mazzetto di nove carte e quindi di porgervelo. Voi guarderete un istante queste carte e subito gli direte quale è stata la carta che egli ha guardato.

Dato il sistema adoperato per disporre il nostro mazzo preordinato, è evidente che ogni gruppo di 8 carte è sempre formato di carte di valore uno diverso dall'altro; mentre in ogni gruppo di 9 carte, ve ne saranno sempre due di uguale valore. Non avrete allora che da cercare, tra le nove del mazzetto che vi si porge, quali sono la due carte di uguale valore, una delle quali sarà certamente quella vista. Per determinare quale di queste sia, non avete che da ricordare l'ordine della sequenza dei semi con cui si susseguono le carte di ugual valore nel nostro mazzo preordinato. Guardando il mazzo, come è stato disposto a pag. 17, vedrete che gli *assi*, per esempio, si susseguono nel seguente ordine: *asso di cuori, asso di picche, asso di fiori, asso di quadri*; il che vale quanto dire che si susseguono nella sequenza inversa a quella che è servita per preordinare il mazzo (*picche, fiori, quadri e cuori*, invece di *cuori, quadri, fiori, picche*). La carta quindi che è stata veduta sarà quella che, nella consueta sequenza (Come Quando Fuori Piove) precederà l'altra. Così, trovandosi una carta di *picche* ed una di *cuori*, la carta veduta sarà quella di *cuori*; se una di *picche* ed una di *fiori*, quella

veduta sarà quella di *picche*; se una di *fiori* ed una di *quadri*, sarà quella di *quadri*; se, infine, una di *quadri* ed una di *cuori*, sarà quella di *cuori*. Tutto ciò sembra molto complicato, ma è invece facilissimo ed è assai più lungo a dirsi che non a farsi.

La carta rivoltata nel mazzo.

Sventagliate un mazzo di carte e fate scegliere una carta. Mentre chi ha scelto la carta la sta facendo vedere ai suoi vicini, voi che avete ritenuto il mazzo, prendete nascostamente la prima carta, rivoltatela e mettetela in fondo al mazzo, che subito rivolterete e metterete, ben squadrate sul tavolo.

Il mazzo si presenterà ora con tutte le carte scoperte, cioè con la faccia in alto ed il dorso in basso, tranne la prima che avrà la faccia in basso ed il dorso in alto. Il mazzo essendo ben squadrate, il pubblico crederà naturalmente che il mazzo sia tutto di carte coperte.

Fatevi restituire, coperta, la carta scelta e, delicatamente, ma ostensibilmente, introducetela in mezzo alle altre. Prendete allora il mazzo in mano e rivoltatelo una altra volta, trovando modo di rivoltare di nuovo l'ultima carta. Il mazzo sarà così ora tutto a carte coperte, tranne quella scelta che sarà invece, al contrario delle altre, con la faccia in alto ed il dorso in basso.

La carta scelta si trova ora qui in mezzo alle altre — direte — e non sarebbe certo facile di ritrovarla, soprattutto quando, come è il caso mio, uno non sa che carta sia. Ma, come sapete, le carte mi obbediscono sempre ed anche questa non mancherà di farlo. Basterà che io le

dica: *Carta scelta, voltati!* Ed ora non avete più che da far prendere da qualcuno il mazzo e far verificare come la carta scelta si trovi effettivamente rivotata.

La moneta e la carta.

Non appena vi sarete fatta la fama di « mago », ogni volta che vi incontrerete con i vostri amici, li avrete sempre tutti d'attorno perchè facciate loro qualche giuoco. Voi magari non ne avete nessuna voglia, ma quelli non cedono e non vi lasceranno in pace fino a tanto che non li avrete accontentati. Eccovi un giuochetto da fare in una di queste occasioni. L'ho imparato da Burling Hull, noto prestigiatore americano.

Dite al vostro persecutore: *Hai una moneta in tasca? Sì? Allora tirala fuori, ma senza farmela vedere. Questa moneta ha una data. Scrivila sopra un pezzetto di carta. Sotto o sopra questa data scrivi le stesse cifre della data ma in ordine inverso: se per esempio questa data fosse 1907, scrivi 7091. Adesso sottrai il numero più piccolo dal più grande.*

Fatto che abbia il vostro amico tutto quanto gli avrete detto, dategli ancora: *Adesso prendi questo mazzo di carte* (e gli porgerete un mazzo qualsiasi di 52 carte). Per ogni cifra del risultato della sottrazione eseguita, cerca una carta di valore corrispondente: un asso per l'1, un due per 2, un tre per 3 e così via fino ad un dieci per 10, badando bene che ogni carta sia di un seme diverso. Per uno zero prenderai un Re. Così, tanto per spiegarci con lo stesso esempio dato prima: togliendo 1907 da 7091, si avrà come resto 5184: le carte da prendere saranno allora un asso, un quattro, un cinque e un otto e suppo-

niamo che siano un *asso di cuori*, un *quattro di fiori*, un *cinque di quadri* ed un *otto di picche*.

Proseguite: *Ora che hai queste quattro carte in mano, carte che io non ho visto e che quindi non posso sapere quali siano, prendine una e mettila in tasca, mentre mi restituisci le altre tre.*

Avute indietro queste tre carte, anzitutto vedrete subito quale sia il seme mancante; quindi sommate insieme i punti delle carte consegnatevi (ricordate che il Re, in questo caso, conta zero) e sottraete il numero così ottenuto da *nove* o dal *multiplo di nove* che segue il numero ottenuto. Continuando nello stesso esempio di prima, se il vostro amico avesse, per esempio, messo in tasca l'*asso di cuori*, le carte che vi consegnerà saranno il *quattro di fiori*, il *cinque di quadri* e l'*otto di picche*. Voi vedrete subito che la carta mancante è quella di *cuori*; sommate quindi $4 + 5 + 8$ ed avrete 17. Sottraete questo numero dal prossimo multiplo di 9, cioè da 18, ed avrete 1: la carta che il vostro amico si è messo in tasca, è quindi l'*asso di cuori*.

Dopo di che, ve ne andrete per i fatti vostri, mentre il vostro amico resterà a strologare sulla vostra abilità e continuerà a domandarsi: *Ma come avrà mai fatto?*

Tutto il segreto consiste nel fatto che *la somma delle cifre del resto della sottrazione di due numeri composti delle stesse cifre è sempre uguale a nove o ad un multiplo di nove*. Ma quanti sono che sanno ciò?

Mille contro uno.

Questo non è veramente un giuoco di prestigio, ma piuttosto un semplice giuoco di abilità che si presta bene ad una partita in due. Se l'amico con cui farete l'esperi-

rimento di questa partita, non conosce il trucco, avrete mille probabilità contro una di vincere, così che non sarebbe onesto di giuocare altrimenti che per ischerzo.

Si dispongano *quindici carte* in tre file: la prima di *quattro* carte, la seconda di *cinque* e la terza di *sei*.

Si tratta ora, una volta per uno, voi ed il vostro amico, di prelevare tante carte quante si voglia da una fila: perde chi si troverà costretto a prendere l'ultima carta lasciata sul tavolo.

Se voi sapete il trucco ed incominciate per primo, sarete sicuro di vincere. Se invece incomincia il vostro amico, se anche lui conosce il trucco, perderete; ma se non lo conosce, tutte le probabilità sono ancora in vostro favore.

Dite subito che incomincerete per primo, tanto per far vedere al vostro amico come si fa. Se allora farete una qualsiasi di queste tre mosse, la vostra vincita è assicurata:

- 1) Prendete una carta della prima fila; oppure
- 2) tre dalla seconda fila; oppure anche
- 3) cinque dalla terza fila.

Adesso sarà la volta del vostro amico, il quale preleverà uno o più carte, secondo che crederà meglio.

Dopo di lui, prenderete di nuovo voi ed allora dovrete cercare di lasciare, dopo la vostra presa, una delle situazioni seguenti:

- 1) una fila qualsiasi di 2 carte, una di 4 ed una di 6, oppure
- 2) una fila qualsiasi di 1, una di 4 ed una di 5, oppure
- 3) una fila qualsiasi di 1 e le altre due di 2, oppure
- 4) tutte e tre le file di una sola carta; infine

5) se le file fossero ridotte a due sole, occorre che lasciate in entrambe lo stesso numero di carte.

Continuando a prendere, alternativamente una o più carte, voi dovreste sempre cercare di lasciare una di queste situazioni ed appena l'occasione vi si presenterà, lasciate una sola carta sul tavolo, così che il vostro amico sia obbligato di prenderla.

Se, invece, il vostro amico intendesse cominciare per primo, tutto ciò che dovreste fare, dopo che lui avrà preso una o più carte, sarà di trovar modo di lasciare, dopo che avrete preso anche voi, una delle situazioni sopra elencate; se vi riuscirete la vostra vittoria sarà sicura. Il guaio è che, se anche il vostro amico conosce il trucco, saprà bene non lasciarvi mai raggiungere una situazione favorevole. Comunque, a meno che anche lui si sia provvisto di questo libretto, non vi sono molte probabilità perchè conosca il giuoco.

A pag. 106 ho descritto un giuoco molto simile a questo, da eseguirsi con dei fiammiferi. Nulla toglie però che anche quello si possa eseguire con le carte e questo, invece, con i fiammiferi. Questione di opportunità.

MEMORIA MAGICA

Molti sono gli scherzi con i quali si può simulare una memoria addirittura eccezionale. Uno dei più interessanti e pur tuttavia molto facile è il seguente:

Le cento città.

Si presentino 55 biglietti in ognuno dei quali siano scritti i nomi di due città qualsiasi. Si facciano imbussolare tutti questi biglietti e, di nascosto da voi, se ne estragga uno a sorte.

A questo punto, presentate ai vostri amici 10 fogli, in ognuno dei quali avete scritto il nome di 11 città, dicendo loro di vedere in quale od in quali di questi fogli risultano scritti i nomi delle due città estratte, e di restituirvi quindi questo o questi due fogli. Voi date un semplice sguardo ai fogli che vi saranno restituiti ed immediatamente direte i nomi delle due città. Ciò perchè — direte — i vari foglietti li avete scritti voi e vi ricordate benissimo quale nome di città avete preso da un foglio e quale da un altro. E la gente non mancherà di esclamare: *Altro che Pico della Mirandola od il Cardinale Mezzofanti! Questo è un portento!* od altri simili lusinghieri apprezzamenti.

Ma tutto ciò non sarà che il risultato di una delle solite mistificazioni prestigiose, chè le tabelle, qui appresso riportate, sono costruite in modo tale che voi:

1) prima guarderete il nome centrale di una delle liste (sesto nome) e noterete l'iniziale con la quale questo nome comincia;

2) poi cercherete nell'altra lista il nome che incomincia con questa iniziale e questo sarà uno dei due nomi;

3) guarderete ora il nome centrale di questa seconda lista e ne noterete l'iniziale;

4) cercherete allora nella prima lista il nome che incomincia con questa iniziale, e questo sarà il secondo nome;

5) se invece di due vi fosse presentato un solo foglio, i due nomi estratti saranno rispettivamente quello centrale e l'ultimo (sesto ed undicesimo).

Ed ora ecco le dieci liste:

Taranto Savona Prato Mantova Domodossola — Como Alessandria Livorno Napoli Biella Imola	Alba Levico Belluno Mondovì Desenzano — Pescara Teramo Cagliari Nuoro Siracusa Quarto dei Mille	Bergamo Milano Ancona Capodistria Pesaro — Nervi Dobbiaco Trieste Loano Siena Ravenna
San Remo Augusta Catania Noli Mestre — Bologna Torino Diano Marino Lodi Pistoia Genova	Brescia Modena Catanzaro Pisa Terni — Lugano Asti Doccia Sassari Novara Firenze	Nettuno Portici Cagli Desio Agrigento — Sondrio Luino Messina Bari Trento Venezia

Merano
Alba
Lavagna
Nocera
Bitonto
— Torre Pellice
Campobasso
Pinerolo
Sarzana
Dolo
Ferrara

Bolzano
Aquila
Littoria
Pozzuoli
Novi Ligure
— Monfalcone
Subiaco
Tarquinia
Deruta
Collegno
Otranto

Modica
Nizza
Colle Isarco
Acireale
Battipaglia
— Dronero
Trani
Spezia
Locarno
Potenza
Rovigo

Castellammare
Bobbio
Pontedera
Nola
Solferino
— Acqui
Lecce
Doberdò
Muggia
Termini Imerese
Fano

Ed ecco come dovranno essere redatti i bigliettini:

Campobasso
Taranto

Levico
Pisa

Novi Ligure
Milano

Modica
Deruta

Portici
Siracusa

Subiaco
Messina

Domodossola
Colle Isarco

Pistoia
Belluno

Acireale
Doberdò

Loano
Novara

Littoria
Modena

Sarzana
Trento

Sondrio
Venezia

Collegno
Mantova

Alba
Termini Imerese

Bologna
Genova

Noli
Bergamo

Pescara
Quarto dei Mille

Lugano
Firenze

Nizza
Dobbiaco

Nocera
Trieste

Acqui
Fano

Bolzano
Mestre

Livorno
Catanzaro

Napoli
Capodistria

Potenza
Desenzano

Nervi
Ravenna

Lecce
Asti

Locarno
Doccia

Tarquinia
Merano

Alessandria
Castellammare

Muggia
Aquila

Savona
Cagli

MEMORIA MAGICA

Torino
Bitonto

Luino
Sassari

Torre Pellice
Ferrara

Teramo
Pinerolo

Solferino
Agrigento

Cagliari
Prato

Diano Marina
Battipaglia

Dronero
Rovigo

Augusta
Bobbio

Nuoro
Pesaro

Siena
Nettuno

Catania
Biella

Terni
Lavagna

Dolo
Trani

Nola
Ancona

Monfalcone
Otranto

Brescia
Pistoia

Imola
Como

Mondovì
Pozzuoli

Spezia
Desio

Pontedera
Alba

Bari
San Remo

Somme rapidissime.

3. — Con quest'altro esperimento, darete prova non solo di una prodigiosa memoria, ma anche di essere un rapidissimo calcolatore.

Presentate, infatti, al vostro pubblico 20 cartoncini, recanti ognuno un certo numero di cifre, come i seguenti:

4	3	2	2	2	3	5	3	5	4
5	4	6	7	2	3	7	6	9	8
2	1	3	3	1	1	3	3	4	3
1	2	3	4	1	1	1	2	2	3

1	6	2	1	2	2	5	1	3	4
3	6	5	7	5	9	8	3	4	8
3	1	3	2	3	5	2	2	2	3
1	1	2	6	2	4	3	2	1	3

Dite quindi al vostro pubblico di sceglierne un certo numero, per esempio, 5 o 6 e di lasciarli sul tavolo scoperti, togliendo di mezzo gli altri, mentre voi avrete le spalle voltate. Fatto ciò, vi volterete per un istante, darete uno sguardo alle cartelle e subito volterete nuovamente le spalle; poi, dopo qualche istante direte chiaramente il numero rappresentante la somma di tutte le cifre scritte nelle tabelle mostratevi.

Per ottenere ciò: prima contate quante sono le tabelle, poi guardate e tenete a mente tutte le seconde cifre di ogni tabella, cosa davvero molto facile. Quindi, appena vi sarete nuovamente voltato, sommate insieme tutte queste cifre, raddoppiate il numero così ottenuto ed aggiungete tante volte 2 quante sono le tabelle mostratevi: questo numero vi darà la somma di tutte le cifre contenute nelle tabelle mostratevi.

Infatti, supponiamo che queste siano le seguenti:

2	1	5	2	1
5	3	9	6	7
3	2	4	3	2
2	2	2	3	6

Prima di tutto tenetevi a mente le seconde cifre di ogni tabella: 5, 3, 9, 6, 7. Sommate queste cifre: $5 + 3 + 9 + 6 + 7 = 30$; raddoppiate ed aggiungete 5 volte 2, $30 \times 2 + 10 = 70$. Se ora vorrete sommare tutte le cifre di queste cinque tabelle, vedrete che il risultato sarà appunto 70.

Questo giuoco l'ho trovato in un libretto di Tom Seller (1).

Un altro bel trucco mnemonico.

Porgete un mazzo di carte ad un vostro amico; ditagli prima di mischiare ben bene le carte e poi di prendere una carta qualunque; di guardarla; di depositarla,

(1) V. TOM SELLER: *Quick Tricks*, Londra, 1935, Geo. Johnson, pp. 24.

coperta, sopra il mazzo coperto; quindi di tagliare il mazzo, al punto che desidera.

Ricomposto il mazzo, ve lo fate ridare e togliendo dal mazzo rivoltato le carte ad una ad una, le numerate a voce alta, dicendo uno sulla prima carta, due sulla seconda, e così via per tutte le trentadue carte del mazzo.

Adesso — direte — so il posto che ogni carta occupa nel mazzo. E tanto per convincervene, volete dirmi qual'è stata la carta che avete scelto? Dieci di fiori? Benissimo. Il dieci di fiori è la diciottesima carta. Consegnate di nuovo il mazzo al vostro amico e questi dovrà constatare che la carta da lui enunciata si trova effettivamente al posto da voi indicato.

Per ottenere questo risultato non avrete da fare altro che ricordare quale carta si trovasse per ultima nel mazzo che consegnate al vostro amico perchè vi scelga una carta. Se supponiamo, questa carta fosse il *fante di cuori*, dopo che il vostro amico avrà scelto una carta, l'avrà messa sopra il mazzo e poi avrà tagliato, la carta scelta che, supponiamo sia il *dieci di fiori*, non potrà venirsi a trovare che dopo il *fante di cuori*, ultima carta del mazzo. Così nel contare le carte, non avrete che da notare il numero che cade sopra la carta che viene dopo il fante di cuori. Se quindi il fante di cuori sarà la 17^a, il dieci di fiori, cioè, la carta scelta, non potrà essere che la diciottesima.

Sarà bene, appena fatto constatare l'esattezza della vostra memoria di raccogliere subito e mescolare di nuovo tutte le carte, per evitare che a qualcuno possa venire in mente di chiedervi il posto di qualche altra carta!

SPIRITISMO PRESTIGIOSO

I trucchi dello Spiritismo sono anch'essi moltissimi, ma quelli che facciamo noi prestigiatori sono apertamente tali, che noi non pretendiamo affatto di compiere cose soprannaturali, ma soltanto degli scherzi da rallegrare gli amici. Così volesse Iddio che facessero tutti e che tutti i trucchi che si vanno facendo per il mondo fossero tutti innocenti quanto i nostri!

Ecco intanto un bel giuochetto di cosidetta

Scrittura spiritica.

Si hanno due tavolette di cartone pesante o di legno sottile di circa cm. 10×15 , legate insieme con un na-

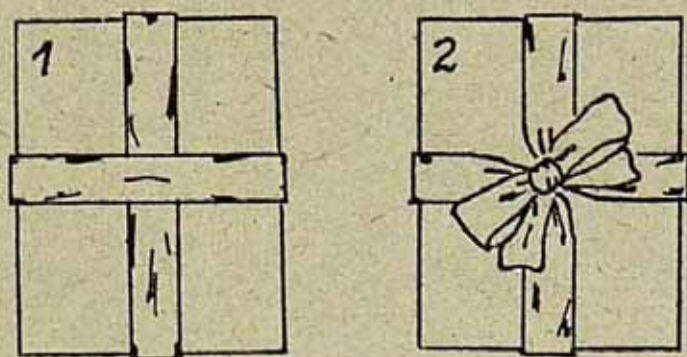


Fig. 1

stro di stoffa (fig. 1). Si fanno vedere da una parte e dall'altra e si marciano una con un 1 e l'altra con un 2. Quindi si scioglie il nastro, e si fanno vedere anche dalle

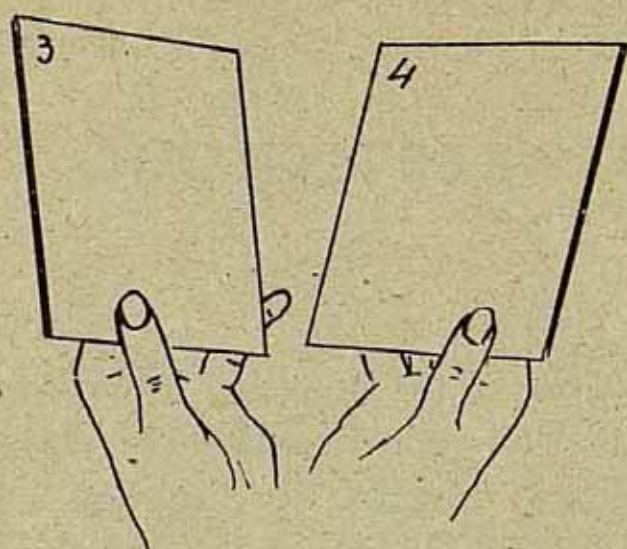


Fig. 2

due faccie interne ed anche queste si marciano, una con un 3 e l'altra con un 4 (fig. 2).

Si domanda quindi: *Che cosa dovremo adoperare? le faccie pari o quelle dispari?* Se vi si risponde: le dispari, risponderete: *Benissimo, vuol dire*

che lascieremo all'interno le faccie dispari. Se, invece, vi si rispondesse pari, direte: Molto bene, lascieremo allora le faccie pari all'esterno.

Si mettono quindi di nuovo le due tavolette, una contro l'altra, con le faccie dispari all'interno e si legano

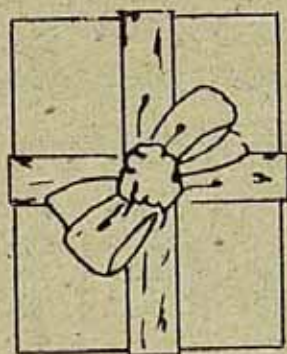
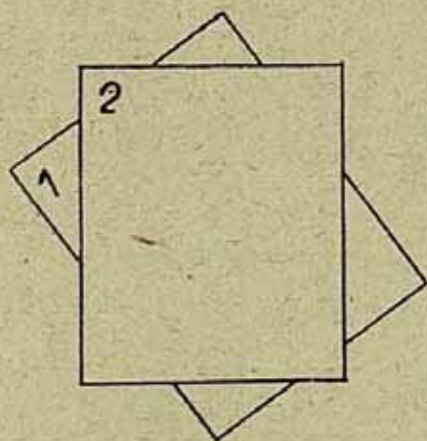


Fig. 3

nuovamente con il nastro di prima ed una legatura in quattro (fig. 3).

Presentate quindi ai vostri amici tutta una serie di bigliettini, nei quali si trovano scritti i nomi di una buona ventina di grandi romani antichi. Per esempio: Giulio Cesare,

Augusto, Diocleziano, Trajano, Domiziano, Vespasiano, Cicerone, Tito Livio, Orazio, Ovidio, Catullo, Plinio, Virgilio, Giovenale, Marziale, Tacito, Tibullo, Propertio, Ottaviano, Pompeo. Mettete tutti questi biglietti in un cappello. Fatene estrarre uno e quando il nome estratto sarà stato letto ed udito da tutti, annunziate che in virtù dei vostri poteri magici il nome estratto, che supponiamo sia stato quello di *Augusto*, si troverà ora scritto sopra una delle faccie dei due cartoni.

I due cartoni che erano consegnati ad uno del pubblico perchè li custodisse, vengono sciolti e si fa vedere a tutti come effettivamente in una delle faccie interne, si trovi ora scritto: *Augusto* o quell'altro nome che fosse stato estratto (fig. 4).

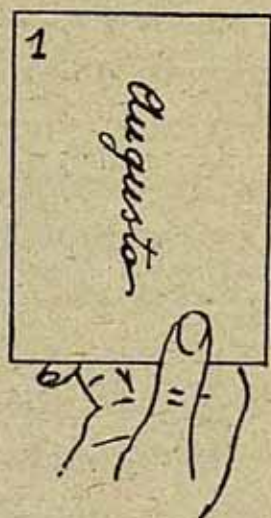


Fig. 4

Tutti si feliciteranno con voi e voi non mancherete di accogliere i complimenti che vi piovono da tutte le parti, con quella modestia che si conviene ai grandi artisti.

Ora, ecco come dovete fare per raggiungere questo brillante risultato: Anzitutto, oltre alla ventina di biglietti coi nomi di antichi romani che date da leggere, ne avrete preparati un'altra ventina in ognuno dei quali avrete sempre e soltanto scritto il solo nome, nel caso nostro, di *Augusto*. Questa seconda serie di biglietti, ben piegati od arrotolati, nella stessa maniera con cui saranno arrotolati o piegati quelli della serie genuina, li nasconderete dentro una di quelle parti interne di un cappello floscio, che risultano una a destra ed una a sinistra della piegatura centrale. Sarà poi questo il cappello che prenderete per farvi buttar dentro i bigliettini della serie regolare; soltanto che, nel

prenderlo, stringerete bene, dall'esterno, con la mano che sostiene il cappello, apertura in alto, la parte che contiene i biglietti nascosti, così che gli uni non si mischino con gli altri, ma ogni gruppo resti da una diversa parte. Passando quindi il cappello da una mano all'altra, stringerete ora la parte che contiene la serie dei biglietti regolari, allentando la parte opposta. Tenendo quindi il cappello abbastanza alto, con la scusa di non lasciar vedere dentro, mentre una mano innocente rimescolerà ben bene tutti i bigliettini e ne sceglierà uno, questo non potrà essere che uno di quelli che recano il nome di *Augusto*, chè tutti gli altri si trovano ora, dalla vostra mano che li stringe dall'esterno, sottratti ad ogni possibilità di scelta.

Questo vale per quanto riguarda la scelta del nome. Vediamo adesso come si faccia per fare apparire questo nome scritto nell'interno delle tavolette. Semplicissimo: il nome l'avete voi stesso scritto, prima di iniziare il giuoco in quella faccia esterna che segnerete poi 1, mentre vi servirete del nastro con cui legherete le due tavolette per coprire questo scritto, il quale converrà, quindi, sia fatto verso il mezzo, così che il nastro lo copra bene. Il nodo per assicurare il nastro dovrà essere fatto sulla faccia che poi segnerete 2.

Fatto vedere il pacchetto delle due tavolette legate insieme, da una parte e dall'altra, dopo aver scritto 1 da una parte e 2 dalla parte sulla quale si trova il nodo, scioglierete questo nodo, lasciando la faccia 2 di fronte al pubblico. Ora aprirete le due tavolette come fossero un libro e farete vedere le due faccie interne e segnerete con 3 quella opposta al 2 e con 4 quella opposta all'1.

Quindi, dopo aver domandato al pubblico, come già si è detto, quali faccie si debbano adoprare, qualunque sia la risposta ottenuta, volterete la tavoletta segnata 4, così che ora mostri al pubblico la faccia segnata con 2,

la passerete dietro a quella segnata con 4, rifarete la legatura in quattro con il nastro, ben teso, così che appaia ora il più stretto possibile, e darete il pacchetto delle due tavolette da tenere ad uno spettatore. Il pubblico avrà avuto la perfetta illusione di avere visto bene tutte le quattro faccie delle due tavolette, sulle quali tutti sono pronti a giurare che non vi era scritto di sorta.

Ben inteso, invece di venti nomi di romani antichi, potete a vostra scelta scrivere qualunque altra serie, come: grandi personaggi storici, città, nomi femminili, ecc. ecc.

Lo stesso sistema può essere adoperato per fare apparire, per esempio, il nome di una carta liberamente scelta.

In questo caso, la carta sarà stata invece astutamente forzata, sia col sistema che ho indicato a pag. 39, sia con uno degli altri innumerevoli sistemi, uno dei più semplici essendo ancora quello di far scegliere una carta da un mazzo tutto composto di carte uguali che, prima e dopo la scelta (!), scambierete nascostamente con un mazzo genuino, al quale avrete opportunamente tolta la sola carta uguale a quella con cui avete composto il vostro mazzo di carte tutte uguali.

Prima di iniziare il giuoco, avrete scritto il nome di questa carta sulla faccia esterna di una delle tavolette e lo avrete coperto con il nastro con cui legate insieme le tavolette stesse. Poi procederete con le tavolette, come è stato più sopra indicato.

Somma spiritica.

Gli spiriti — direte, dopo di aver eseguito il giuochetto precedente — *non solo scrivono per me, ma mi dicono all'orecchio cose misteriose che mi consentono le più strabilianti previsioni.*

Ecco quì un blocchetto. Sopra una delle sue pagine pregherò ora quattro persone di voler scrivere ognuna un numero di quattro cifre, e prima ancora che esse lo facciano, io, ispirato dagli spiriti, scriverò sopra questo foglietto la somma delle quattro cifre, chiuderò il foglietto dentro questa busta e la busta stessa consegnerò ad un signore perchè voglia aprirla ad esperimento ultimato.

Fatte tutte queste cose, si prende un blocchetto e si va in giro da quattro persone diverse ed ognuna è pregata di scrivere, uno sotto l'altro, un numero di quattro cifre. Si stacca quindi il foglietto dal blocchetto e lo si consegna ad un quinto spettatore perchè voglia cortesemente eseguire la somma dei quattro numeri. Eseguita questa somma, si prega chi l'ha fatta di dire forte il numero ottenuto. Supponiamo che questo sia 16.932. Si prega allora il signore che aveva in consegna la busta, di aprirla e di leggere quanto dentro vi è scritto. Questi esegue e legge: *La somma dei quattro numeri è 16.932.* Questi sì che sono miracoli!

Ed ora ecco come si fa. In una delle pagine del blocchetto, si sono precedentemente scritti quattro numeri di quattro cifre la cui somma sia pari, nel caso nostro, a 16.932 od a quel qualsiasi altro numero che poi si scriverà nel foglietto che si mette nella busta. Quando i quattro spettatori avranno ognuno scritto il rispettivo numero, voi, ritirato che abbiate il blocchetto, farete le viste di strappare il foglietto coi quattro numeri che questi hanno scritto, ma invece strapperete quello preparato in precedenza e saranno questi quattro numeri quelli che farete addizionare. Fare attenzione a scrivere questi quattro numeri con calligrafie diverse, così che il sotterfugio non abbia ad essere subito scoperto per la somiglianza delle calligrafie.

E' anche bene che i quattro spettatori chiamati a scrivere i quattro numeri e soprattutto quello cui darete i numeri da addizionare si trovino alquanto distanti gli uni dagli altri, così che nessuno possa più gettare sguardi sul foglietto e magari accorgersi della sua sostituzione.

Spogliato dagli spiriti.

Se siete in un gruppo di persone con le quali siate molto in confidenza, potrete far loro questo giuoco. Vi fate legare un polso con una fettuccia od un nastrino, meglio se di seta. Quindi portando le due mani dietro la schiena, vi fate legare anche l'altro polso. Vi ritirate allora dietro un paravento e dopo un istante butterete fuori la vostra giacca, mentre voi ricomparirete in maniche di camicia, con entrambi i polsi *legati come prima!*

Ed ora ecco come si compie questo divertentissimo giuochetto. Quando vi si legherà il primo polso, chi vi lega, avendo in mano entrambi i capi della fettuccia, potrà anche farvi qualche nodo assolutamente indissolubile. Ma, quando, invece, si tratterà di legarvi, con la stessa fettuccia, anche l'altro polso, uno dei capi si troverà legato al primo polso, così che, per quanti nodi vi si facciano, saranno tutti nodi che molto facilmente si trasformeranno in nodi scorsoi. Provare per credere. Sarà così molto facile liberare il secondo polso, togliervi la giacca e, rimessa la mano dentro il cappio del nodo, restringere questo e riapparire legato come lo eravate prima.

Gli spiriti rivelano la carta scelta.

Fate scegliere una carta da un mazzo preordinato, col solito sistema previsto a pag. 17, presentando il vostro mazzo sventagliato. Poi, tosto che la carta sarà stata

scelta, mettendo subito, nel ricomporre il mazzo, tutte le carte che stavano a destra e sotto della carta scelta sopra le altre; avrete così modo, data una rapida occhiata all'ultima carta del mazzo, di sapere immediatamente quale sia la carta che è stata scelta. Direte ora a chi l'ha scelta, di farla vedere ai suoi vicini e quindi di nasconderla in tasca.

Io non so quale sia — direte — la carta che avete scelto, ma per quanto voi la nascodiate bene, nulla è invisibile agli spiriti e sono loro che mi diranno qual'è la carta che avete in tasca.

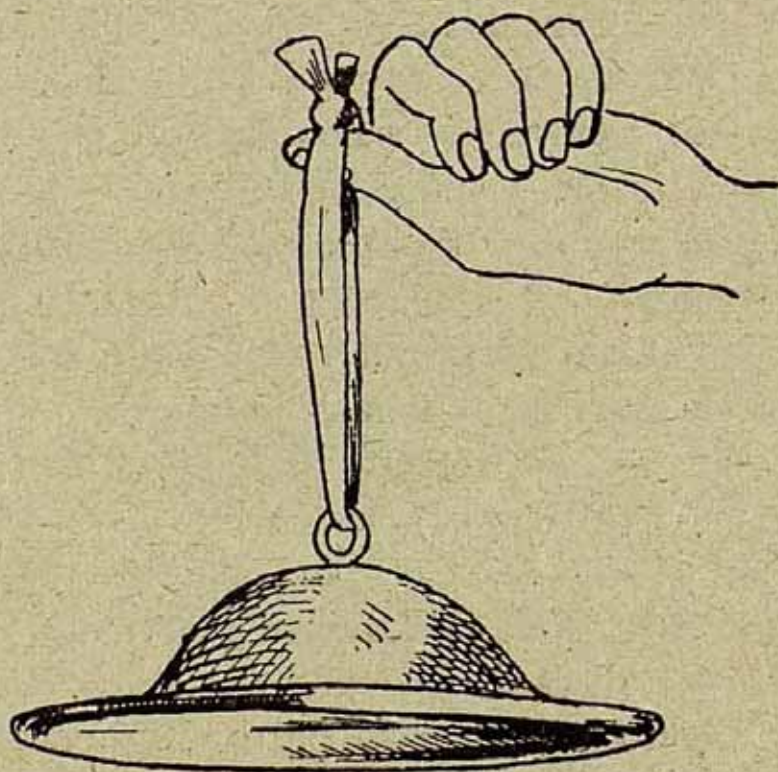


Fig. 5

Prendete adesso uno di quei cappelletti di porcellana che si usavano una volta sopra i lumi a gas, per impedire alla fiamma di annerire il soffitto o, in mancanza, un qualsiasi coperchio di porcellana o di metallo sarà ugualmente buono, purchè sia munito nel centro di un anello

per potervi passare dentro un nastro da poterlo tener sospeso (fig. 5).

Adesso — direte — pregheremo gli spiriti di voler rispondere alle mie domande battendo qualche colpo su questo coperchio e, tanto per intenderci, li pregheremo di battere un colpo per significare « no » e due per significare « si ».

Nell'anello centrale del coperchio passerete un nastro abbastanza lungo per poter tenere sospeso questo coperchio, a braccio disteso, in modo che esso venga a distare dalla vostra mano una trentina di centimetri.

Dopo di che incomincerete senz'altro il vostro dialogo con gli spiriti. Supponiamo che la carta scelta sia stata il *sette di cuori*. Ecco come potrete condurre il vostro interrogatorio:

La carta scelta era nera? sul coperchio si sente bussare un colpo.

Dunque se non era nera era certamente rossa. Due colpi.

Era una carta di quadri? un colpo.

Allora era un carta di cuori. Due colpi.

Era una figura? un colpo.

Allora era una carta bassa. Due colpi.

Un dieci? un colpo.

Un nove? un colpo.

Un otto? un colpo.

Un sette? due colpi.

Secondo gli spiriti la carta scelta era dunque un sette di fiori.

Lo spettatore che aveva scelto la carta la tira fuori dalla tasca e tutti possonò accertarsi come essa sia effettivamente quella indicata dagli « spiriti ».

Ed ora ecco come si ottengono i « colpi spiritici ».

Prima di iniziare i vostri giuochi vi sarete munito di una manciata di pallini da caccia o, se credete che vi sia più facile (ma io non credo), di piselli secchi, che metterete in un taschino del panciotto. Poi, quando avrete legato il coperchio col nastro, prima di infilare il pollice di una mano in detto nastro per tenere sospeso il coperchio, dovete aver trovato modo di prendere questi pallini o questi piselli tenendoli nel cavo della mano. Li prenderete poi nascostamente, uno dopo l'altro, con l'indice della stessa mano che regge il coperchio. Lasciandoli cadere, al momento opportuno, ad uno ad uno, otterrete i colpi necessari per dare una risposta alle vostre domande.

Credete pure che molti risultati delle cosiddette « sedute spiritiche » non sono dovute a cause di altro genere.

PRESTIGI ELEMENTARI

Le etichette sfilate.

Prendete un certo numero di etichette, del genere di quelle che si legano alle valigie od ai bauli. Meglio se non saranno molto grandi (circa cm. 8×4) e di diverso colore (fig. 6). Supponiamo che si abbiano un'etichetta *rossa*, una *gialla* ed una *verde*. Il giuoco consiste nell'infilare le tre etichette in una cordicella, i cui capi si daranno quindi a tenere ad uno spettatore. Coperte le etichette

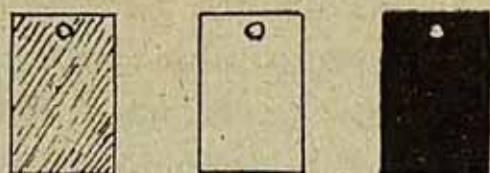


Fig. 6

con un fazzoletto, l'artista informa il pubblico che ora egli ritirerà misteriosamente una delle etichette dalla cordicella, senza che gli spettatori che tengono i due capi della cordicella li lascino andare e senza danneggiare la etichetta che toglierà.

Naturalmente, non c'è barba d'uomo che sarebbe mai capace di compiere un simile prodigio. Si fingerà tuttavia di farlo usando dei soliti imbroglietti sui quali si basa tutta l'Arte dei Prestigi. Anzitutto si avrà in tasca un duplicato di un'etichetta. Mettiamo che sia quella *rossa*. Poi,

per dare al pubblico l'illusione che è lui stesso a determinare quale etichetta si debba togliere, gli si domanderà di indicare uno dei colori. Nove volte su dieci, è accertato che la scelta cadrà sul *rosso*. Se così accadrà, non si avrà altro da dire che: *Bene, vuol dire che farò il giuoco con l'etichetta rossa.*

Se viceversa la scelta cadesse sopra un altro colore, mettiamo il *giallo*, si dirà: *Dunque infileremo prima il giallo. Adesso vogliate indicarmi un altro colore.* Qui i casi sono due. O il pubblico sceglie questa volta il *rosso* ed allora si dirà: *il rosso sarà dunque il colore della seconda etichetta, che essendo quella di mezzo, sarà quella sulla quale passerò ad eseguire il mio esperimento.* O il pubblico sceglierà anche questa volta un'etichetta diversa, ed allora si dirà: *Il pubblico ha scelto prima il giallo, ora ha scelto il verde, vuol dire che lascia o me il rosso, col quale eseguirò il mio giuochetto.* Questa sorta di artificio, per cui gli artisti fingono che il pubblico abbia scelto quanto a loro fa comodo, si chiama, nel gergo dei prestigiatori, *scelta magica*, ed è artificio di grande utilità e di frequente impiego nelle esibizioni magiche.

Infilate quindi le etichette, nell'ordine prestabilito, con quella rossa in mezzo, si chiederà in prestito un fazzoletto piuttosto grande che si metterà a cavallo della cordicella in modo da coprirne le etichette.

Quindi l'artista, che avrà nel frattempo trovato modo di munirsi della seconda etichetta *rossa*, che terrà nascosta nella palma della mano, porterà le due mani sotto il fazzoletto, strapperà deliberatamente dalla cordicella l'etichetta rossa e la nasconderà nella palma della mano (figura 7), mentre tenendo l'etichetta duplicata con la punta delle dita, la porgerà al pubblico, nel tempo stesso che con l'altra mano toglierà il fazzoletto di mezzo e lo restituirà a

chi glie lo aveva imprestato. Sarà bene, anzi, che l'etichetta strappata si trovi nascosta nella palma della mano che preleverà il fazzoletto, così che sarà più facile il tenerla nascosta.

Usano alcuni compiere questo giuochetto con un fazzoletto proprio, il quale contiene una tasca segreta interna che prima contiene il duplicato dell'etichetta rossa e poi, tolta questa, serve a depositarvi quella che è stata strappata dalla cordicella. Certo che questo sistema elimina la piccola difficoltà del tenere nascoste, prima l'etichetta duplicata, poi quella strappata, nella palma della mano. Ma se poi qualcuno domandasse di vedere il fazzoletto? Perchè ciò non accada, altri si avvalgono di un amico che funzioni da compare, dando a lui il fazzoletto truccato, perchè al momento opportuno ve lo offra per il vostro esperimento, mentre voi avrete cura di insistere sul fatto che il fazzoletto non è vostro, che vi è stato offerto dal pubblico, che quindi non vi possono essere trucchi di nessuna sorta.



Fig. 7

Brucerà o non brucerà?

Se un vostro amico possiede qualche bustina di carta da sigarette, potrete fare con lui questo giuochetto. Fatevi dare due foglietti di questa carta, quindi uno glie lo darete a lui da tenere in mano e l'altro lo terrete voi. Acceso quindi un fiammifero, lo avvicinerete al foglietto di

carta che l'amico tiene in mano e questo prenderà fuoco. *Strano* — direte — *il tuo brucia, ma il mio non brucia*. Terrete allora il vostro foglietto ben disteso sulla superficie di un bicchiere, direte al vostro amico di avvicinare alla vostra carta un fiammifero acceso e per quanto vicino lo metta, la carta non brucerà.

Uno scherzo ancora più grazioso ed allarmante potrete farlo con un fazzolettino da signora. Abbiate in mano una moneta qualsiasi, di rame, di nichel o di acmonital; magari anche, se riuscite a trovarne una, d'oro o d'ar-

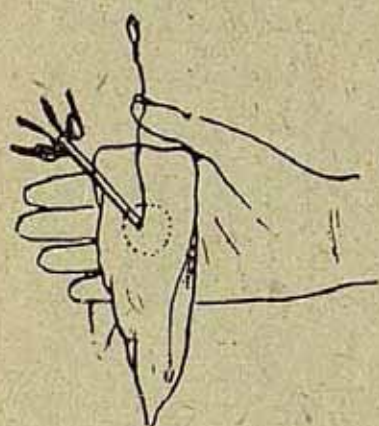


Fig. 8

gento. Quindi pregate una signora di imprestarvi un fazzolettino. Avuto che l'abbiate, chiedetele: *Credete che se lo tocco con una sigaretta accesa si brucerà?* Poi senza darle il tempo di rispondere, avvicinate deliberatamente la vostra sigaretta accesa al fazzoletto. Ma voi avrete steso ben bene il fazzolettino sopra la moneta che tenevate in mano ed è nel punto in cui il fazzolet-

tino è bene a contatto con la moneta che lo toccherete con la sigaretta accesa (fig. 8), senza che tuttavia il fazzolettino si bruci o, comunque, resti danneggiato. Vale la pena di fare questo giuochetto, non fosse che per vedere l'espressione di raccapriccio sul viso della signora nel momento in cui toccate il suo fazzoletto con la vostra sigaretta accesa. Ciò che, soprattutto col prezzo cui sono oggi saliti questi articoli, è perfettamente spiegabile.

Sarà tuttavia bene, prima di eseguire questo esperimento sulla proprietà altrui, che lo facciate qualche volta sulla vostra, così da essere proprio sicuro di non far danno di sorta, ciò che si ottiene soltanto se il fazzoletto è bene aderente alla moneta.

Comunque, resti ben inteso, che io non assumo nessuna responsabilità dei danni che con questo e con altri esperimenti, i miei zelanti lettori fossero per arrecare a sè o ad altri!

La moneta sparisce e poi ritorna.

Ecco un altro giuochetto, di meno pericolosa esecuzione.

L'operatore tira fuori di tasca un piccolo involtino di carta, preferibilmente, nera lucida. Lo apre e ne trova un altro. Apre anche quest'altro e vi trova dentro una monetina da venti centesimi. Richiude questo pacchettino; richiude ugualmente quello esterno e quindi li riapre, uno dopo l'altro: la monetina è semplicemente... sparita. Richiude i due pacchetti, li riapre: la monetina... è ritornata! E così quante successive volte si voglia.

Per ottenere ciò, occorre, prima di tutto, che prendiate due pezzi di carta, possibilmente, bianca da una parte e nero-lucida dall'altra, di circa cm. 20×15 . Mettete le superfici nere, l'una contro l'altra e nel punto centrale, fra le due, lasciate cadere una goccia di gomma arabica, così che i due pezzi carta restino, in questo punto, incollati l'uno all'altro. Piegate quindi uno di questi pezzi di carta in tre, prima dal lato della lunghezza, poi da quello della larghezza. Rivoltate il tutto e fate lo stesso con l'altro pezzetto di carta, avrete così come due pacchettini, incollati dorso a dorso. In uno di questi introducete una monetina, mentre lascerete l'altro vuoto. Mettete ora questo doppio pacchettino entro un altro foglio della stessa carta, pressochè delle stesse dimensioni, e piegando anche questo in tre, prima per il lungo e poi per il largo, formerete così un involtino che conterrà i due precedenti.

Supponiamo ora, che il pacchettino interno che contiene la moneta sia quello superiore. Aperto il pacco esterno, e poi quello interno, apparirà la monetina. Richiuso il pacchetto interno, prima di chiudere anche quello esterno, si porterà il pacchetto interno verso l'orlo della carta che forma l'involucro esterno, così che per chiudere questo si dovrà per forza rivoltare il pacchetto interno. Il quale, quando si riaprirà nuovamente, dopo aver già aperto quello esterno, apparirà vuoto, visto che la parte che questa volta si apre è quella che prima era sotto e che non conteneva nulla. Richiuso il pacchetto interno, lo si riporterà nuovamente presso l'orlo della carta dell'involucro esterno ed anche questo si chiuderà, ottenendo di tal maniera un'altra volta il capovolgimento del pacchetto interno, così che, riapertolo, la moneta riapparirà.

E' appunto per meglio celare questi spostamenti del pacchetto interno che è preferibile che la parte esterna della carta adoperata sia nera lucida. Questo pacchetto interno dovrà essere molto esattamente confezionato, con piegature rettilinee ben nette, così che non appaia momentaneamente il trucco della sua duplicità. Naturalmente il pacchetto esterno dovrà avere la parte nera all'interno e quella bianca all'esterno.

Penetrabilità della materia.

Questo è un giuochetto, come dicono i prestigiatori, molto stuporoso, che però necessita un piccolo apparecchio che potrete facilmente fabbricare da voi.

Prima di tutto, procuratevi, cosa che coi tempi che corrono non è molto facile, una grossa spilla da balia. Ma se anche dovrete faticare un poco a trovarla, le vostre fatiche saranno ricompensate, chè il giuoco è veramente

interessante. Avuta la spilla da balia, prendete uno spezzone di lapis, lungo circa 6 cm., fategli verso la metà un buchetto attraverso il quale possa passare giusta giusta, non troppo lasca, nè troppo stretta, la spilla da balia. Infilate allora questo pezzetto di lapis nella spilla e chiudete la spilla stessa. Il vostro apparecchio è pronto (fig. 9).

Se adesso, tenendo con una mano la spilla da una delle sue estremità, in modo che il lapis si appoggi sul lato li-

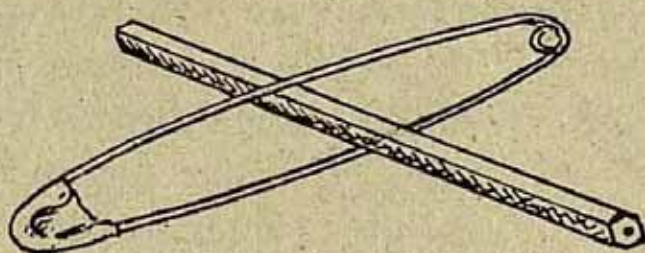


Fig. 9

bero della spilla, darete, con un dito dell'altra mano, un colpo secco su questa estremità del lapis, vedrete una cosa meravigliosa e cioè... il lapis passare attraverso la spilla e fermarsi proprio sotto quel lato della spilla sulla quale era prima appoggiato. Questo è quello che... sembra, ché naturalmente la verità è tutt'altra. Provare per credere. E quando avrete provato, con un poco di riflessione arriverete anche a spiegarvi il perchè ciò accada, senza nessun bisogno di proclamare la penetrabilità della materia!

Indovinare l'ora pensata

Mettete un orologio sul tavolo (fig. 10), e dite ad'un amico di voler pensare uno qualunque dei numeri segnati sul quadrante. Quindi, mentre voi toccherete, una dopo l'altra, con la punta di un lapis, le varie cifre segnate sull'orologio stesso, egli dovrà mentalmente contare, dal nu-

mero successivo a quello pensato fino a venti, aumentando di un'unità ad ogni vostro colpo di lapis. Quando sarà giunto, mentalmente, a venti dovrà dirvi: *basta!* Voi, in quel preciso momento vi troverete a toccare col lapis il numero pensato.

Ad evitare contestazioni, o dimenticanze, sarà bene che il numero pensato venga subito scritto, di nascosto da voi, sopra un pezzetto di carta.

Per ottenere questo risultato, dovrete prima toccare

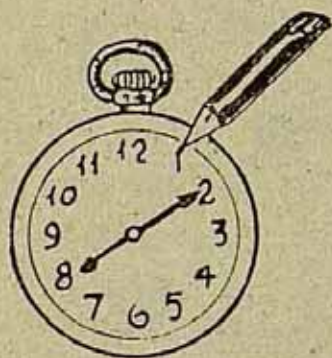


Fig. 10

sette cifre a casaccio, anche voi contando mentalmente un numero ad ogni cifra che toccate, incominciando da 1; quando conterete 8 toccherete il 12 e quindi procedendo in direzione opposta a quella delle cifre dell'orologio, toccherete successivamente l'11, il 10, il 9 e così via. Quando il vostro amico conterà 20, voi sarete sul numero da lui pensato.

Un altro grazioso giuochetto simile è il seguente. Mettete l'orologio sul tavolo e dite ad una persona di scrivere segretamente sopra un foglietto di carta l'ora alla quale intende svegliarsi la mattina dopo. Fatto ciò ditele di contare, a partire dall'ora che segna l'orologio (senza tener conto dei minuti), che supponiamo siano le dieci, contando le ore in senso inverso (toccando un'ora per ogni unità) fino al numero 22. Raggiunto questo numero fermarsi, ed in quel preciso momento si troverà a toccare l'ora pensata, avvertendo che dovrà eseguire questo computo cominciando a contare sull'ora attuale l'ora in cui intende svegliarsi. Così se l'orologio segna le *dieci* ed egli ha pensato di svegliarsi alle *otto*, dovrà contare 8 sulle *dieci*, 9 sulle *nove*, 10 sulle *otto*, 11 sulle *sette*, 12 sulle *sei*, 13 sulle *cinque*, 14 sulle *quattro*, 15 sulle *tre*,

16 sulle *due*, 17 sull'*una*, 18 sulle *dodici*, 19 sulle *undici*, 20 sulle *dieci*, 21 sulle *nove* e finalmente 22 sulle *otto*, come volevasi dimostrare.

Il numero fino al quale contare deve sempre essere l'ora segnata dall'orologio più 12.

Un rompicapo semplicissimo.

Ritagliate nel cartone quattro figure come quelle indicate nella fig. 11. Quindi buttatele sul tavolo ed invitate qualcuno a disporli in modo che formino una croce.

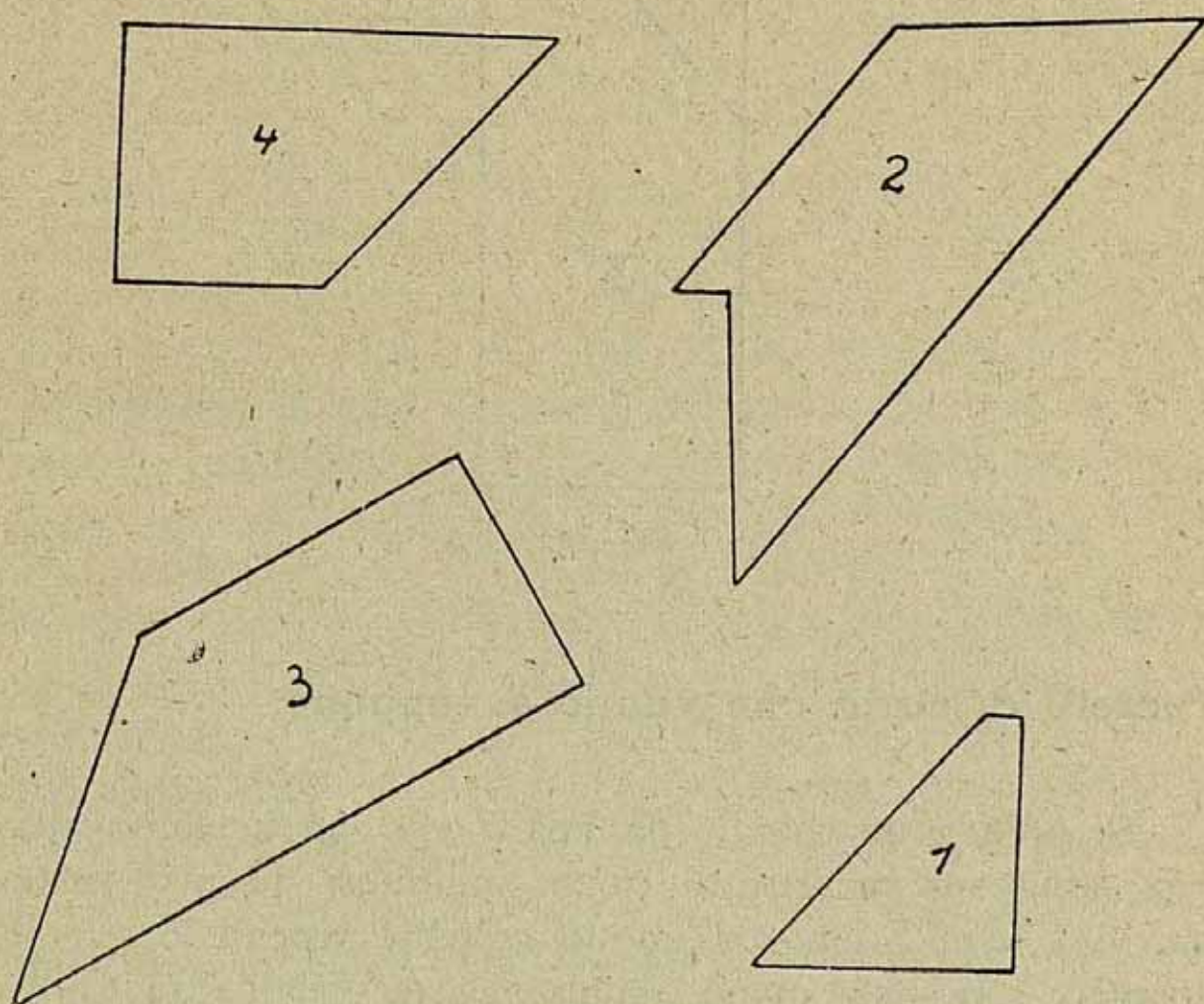


Fig. 11.

Per voi, che sapete che la soluzione è quella indicata dalla fig. 12, la cosa è semplicissima, ma vedrete come gli

altri si affaticheranno invano attorno a questo semplicissimo problema ed i più l'abbandoneranno, incapaci di risolverlo.

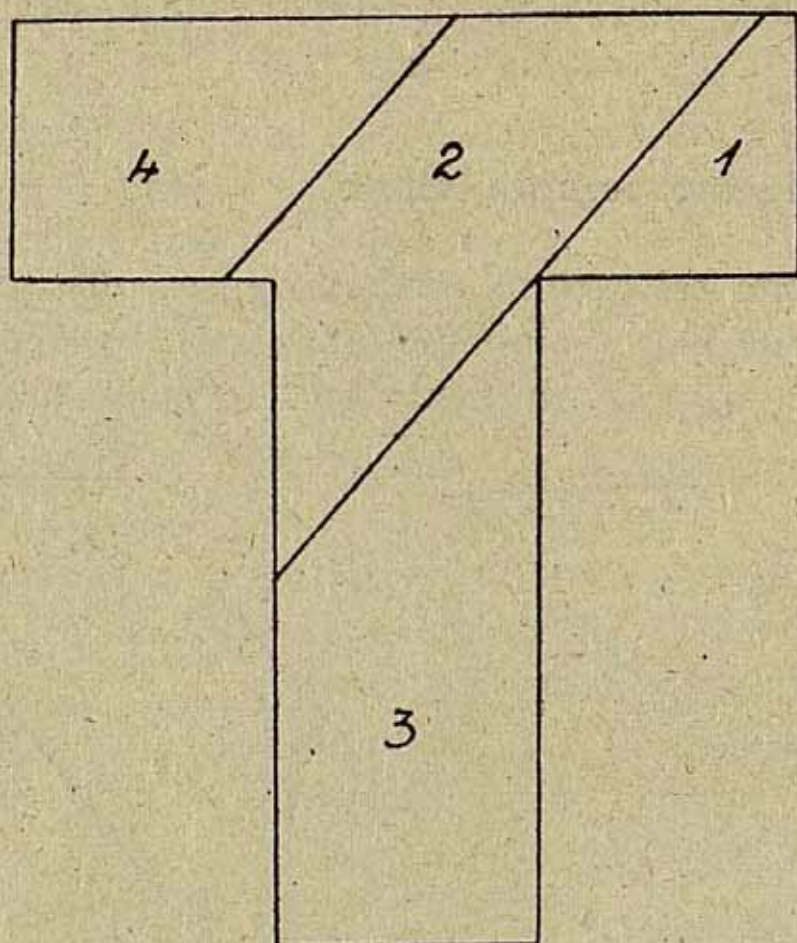


Fig. 12.

Pezzetti di carta che vanno e vengono.

Si prenda un coltello da tavola e si appiccichino alla sua lama tre pezzetti di carta, inumiditi da una parte (v. fig. 13). Si mostri questo coltello, tenendolo per il manico con una mano, da una parte e dall'altra. Soltanto che, prima lo si mostra dalla parte che ha effettivamente i tre pezzetti di carta, poi, girando la mano per mostrarlo dall'altra, si fa nello stesso tempo girare il

coltello nella mano, così che esso, invece di compiere un mezzo giro, compirà un giro intiero e, se pure al pubblico sembrerà che gli mostrate l'altra parte della lama, sarà invece quella stessa che ha già visto prima, quella che gli farete vedere.

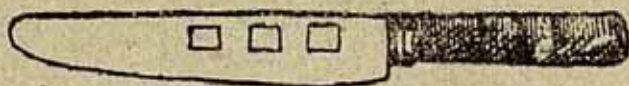


Fig. 13.

Come vedete — si dirà — ho appiccicato tre pezzetti di carta da una parte e tre dall'altra. Ora vedrete come questi pezzetti di carta vanno e vengono secondo che io voglia.

Fatto vedere il coltello in questo modo per un paio di volte, così che il pubblico sia ben persuaso che sulla lama vi sono tre pezzetti di carta da una parte e tre dall'altra, volterete nuovamente il coltello da una parte e dall'altra per un paio di volte, ma senza più farlo girare tra le dita, così che ora il pubblico vedrà veramente la lama una volta dalla parte che ha i pezzetti di carta ed una volta da quella che non li ha.

Ora, come potete vedere — continuerete — ho fatto sparire i pezzetti di carta che si trovavano da una parte. Adesso farò sparire anche quelli che stavano dall'altra. Ciò direte mentre è volta verso il pubblico la parte della lama che non ha pezzi di carta appiccicati. Immediatamente volterete la mano e nello stesso tempo girerete il coltello nella mano, così che sarà nuovamente la parte senza pezzetti di carta quella che vedrà il pubblico, il quale avrà così l'impressione che i pezzetti di carta siano completamente spariti, da una parte e dall'altra. Per due o tre volte ancora farete vedere la lama senza pezzetti di carta

da una parte e dall'altra. Poi direte: *Adesso faremo ritornare i pezzetti di carta da tutte e due le parti*. Ed, ora che sapete il trucco, mostrerete il coltello una volta dopo l'altra, sempre dalla parte con i pezzetti di carta; poi li farete di nuovo sparire da una parte e, finalmente, abbandonerete il coltello coi suoi tre pezzetti di carta e passerete a qualche altro divertimento.

Il coltello magnetizzato.

Presentatevi ai vostri amici con un coltello da tavola in mano. Fate esaminare minutamente tanto il coltello quanto le vostre mani. Quando tutti saranno ben convinti

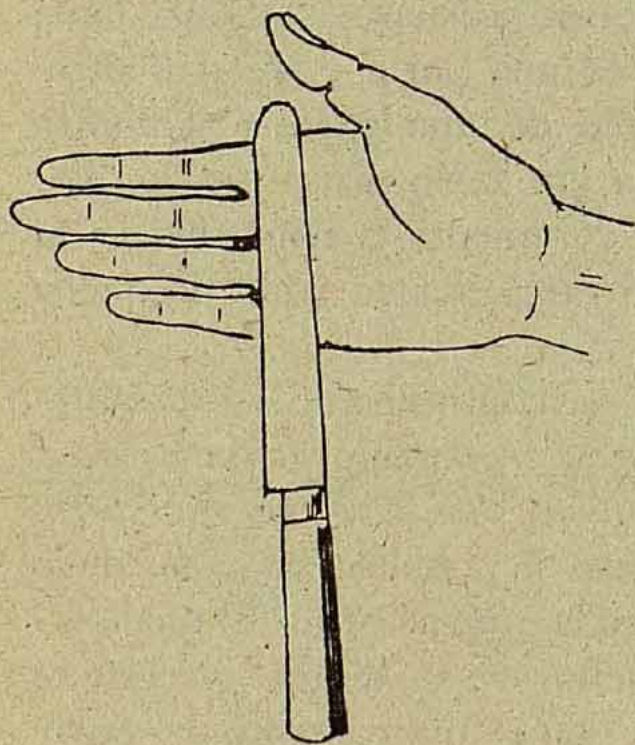


Fig. 14.

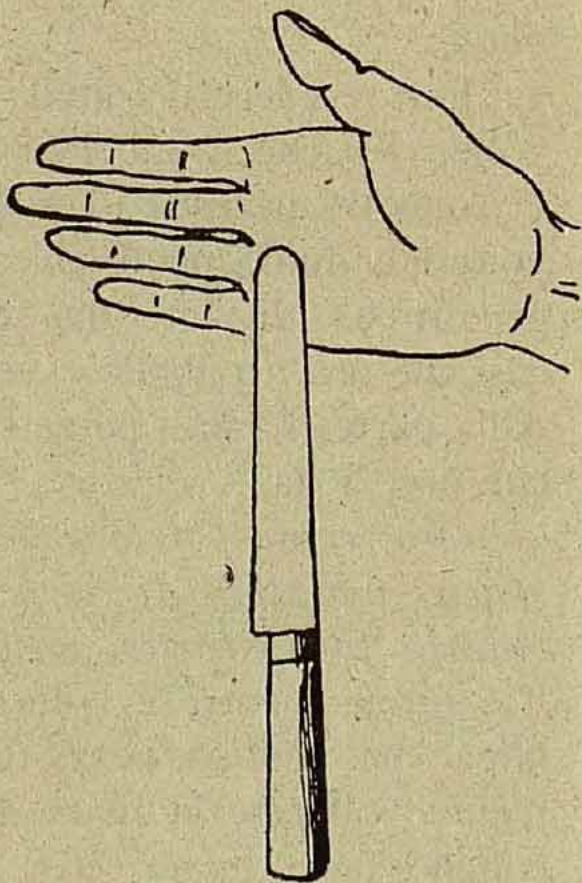


Fig. 15.

che non vi è nè trucco, nè preparazione di sorta, aprite la vostra mano destra e tenetela ben distesa; quindi appli-

cate la lama del coltello alla mano ed ecco che il coltello vi resterà aderente (v. fig. 14) e non cadrà. Fate staccare il coltello da un qualunque spettatore e quindi applicatelo alla mano sinistra ed anche questa volta, con la mano ben aperta, il coltello rimane attaccato alla mano come un ferro alla calamita (fig. 15).

Per ottenere questo strabiliante risultato, non avrete da fare altro che passare sulle vostre mani un lievissimo strato di una leggera soluzione di *seccotina* sciolta nell'acqua, e quindi lasciar seccare. Questo leggero strato non si vede affatto e le mani possono benissimo essere esaminate senza che nulla appaia. Basterà poi, al momento opportuno, scaldare un po' le mani o inumidirle lievemente perchè l'effetto della *seccotina* riappaia ed, anzi, sia così efficace da mantenere il coltello aderente alla palma della mano.

Sparizione magica dei segni di due fiammiferi.

Prendete due fiammiferi di legno. Fate nascostamente sopra una delle faccie laterali, due o tre segni con un lapis. Tenete quindi questi due fiammiferi, uno vicino al-

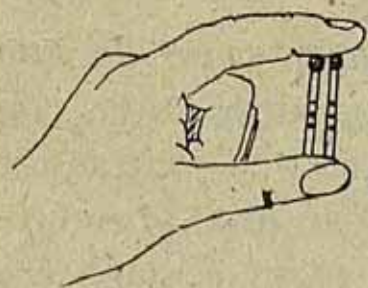


Fig. 16.

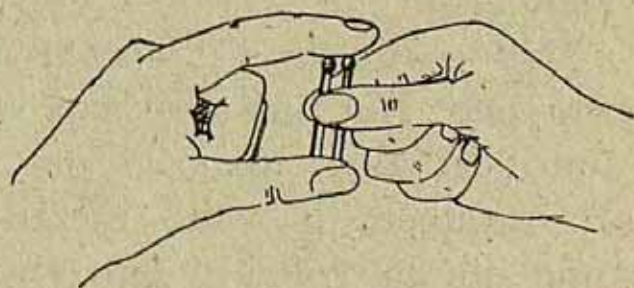


Fig. 17.

l'altro, tra l'indice ed il pollice d'una mano, in modo da lasciare bene scorgere i segni che sono stati fatti verso la metà loro (v. fig. 16). Ora si afferrino i due fiammiferi

fra l'indice ed il pollice dell'altra mano, prendendoli verso la metà (v. fig. 17), e si capovolgano, per subito rimetterli tra l'indice ed il pollice dell'altra mano, così che se prima avevano la capocchia in alto, ora l'avranno in basso. Soltanto che, nell'atto di rivoltarli, facendoli rotolare tra l'indice ed il pollice della mano che li ha afferrati, farete loro compiere un mezzo giro, così che essi ripresenteranno, ora che sono stati capovolti, la stessa faccia di prima con i segni del lapis (fig. 18). Avrete cura di dire: *Come vedete questi due fiammiferi sono stati segnati da una parte e dall'altra*. Ripeterete quindi più volte il capovol-

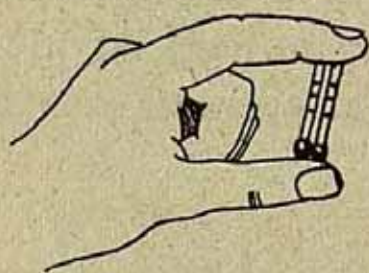


Fig. 18

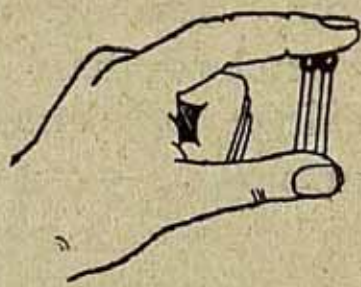


Fig. 19

gimento dei fiammiferi, sempre facendo loro, ogni volta, compiere un mezzo giro, così che resti bene evidente (ciò che non è) che essi sono segnati col lapis da una parte e dall'altra.

Ora — direte — *faremo sparire questi segni da una parte sola*. Nel dire così capovolgerete un'altra volta, con l'aiuto dell'altra mano, i due fiammiferi, ma senza far loro compiere il solito mezzo giro. Così essi presenteranno questa volta, il lato che non ha segni e sembrerà che voi li abbiate misteriosamente fatti sparire (fig. 19). Capovolgete alcune altre volte i fiammiferi, sempre senza far loro compiere il mezzo giro ed essi appariranno una volta coi segni e la successiva senza segni.

Mentre i fiammiferi si presenteranno dalla parte senza

segni, dite allora: *Adesso farò scomparire anche i segni dall'altra parte.* Capovolgete quindi nuovamente i fiammiferi, ma questa volta facendo di nuovo far loro un mezzo giro, e così continuate per alcune altre volte e sempre i fiammiferi appariranno senza segni nè da una parte, nè dall'altra.

Potrete poi, una volta imparato il giuoco, far apparire o scomparire a volontà questi segni, ora da una parte sola, ora da tutte e due. Con un po' di esercizio potrete anche imparare a far compiere un mezzo giro ad un solo fiammifero e così aumentare il numero di combinazioni possibili.

Il gioco dei tre fiammiferi: dov'è quello spento?

Questo giuoco ha qualche analogia col noto *giuoco delle tre carte* (*Dov'è la rossa?*) che ho ampiamente descritto in *Magia delle carte* e che, nonostante sia giuoco proibito dalla polizia, accade ancora di vedere eseguire, nelle fiere e nelle osterie da una speciale categoria di lestofanti, specializzati di questa gherminella.

Questo dei tre fiammiferi è molto più innocente di quello con le carte, anche perchè non è giuoco che possa eseguirsi sulle pubbliche piazze.

Si abbiano tre fiammiferi, di cui uno già usato e perciò senza la capocchia. Nei disegni relativi, questo è stato rappresentato da un fiammifero con la capocchia bianca.

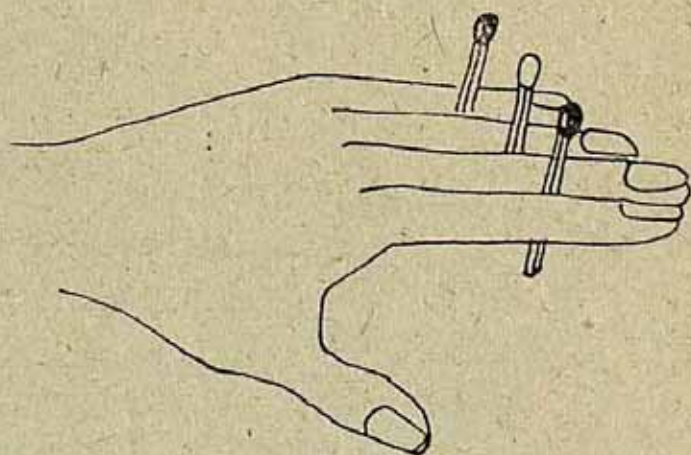


Fig. 20

Si infilino questi tre fiammiferi tra le dita della mano sinistra, quello spento in mezzo, come è indicato nella fig. 20.

Si porti adesso la mano destra, palma in alto, sopra il dorso della mano sinistra. Si prelevino con le dita della

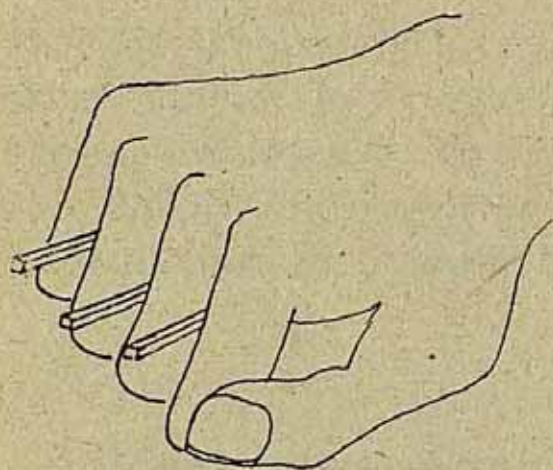


Fig. 21

mano destra i fiammiferi stessi e si chiuda la mano, mostrando tra le dita i tre fiammiferi, che adesso appariranno dall'estremità opposta alla capocchia (fig. 21).

Ora domanderete a chi assiste al vostro giuoco: *dov'è il fiammifero spento?* E tutti si sbaglieranno, perchè indicheranno sempre quello mediano ed invece i fiammiferi hanno cambiato posto.

Perchè ciò accada, quando porterete la mano destra,

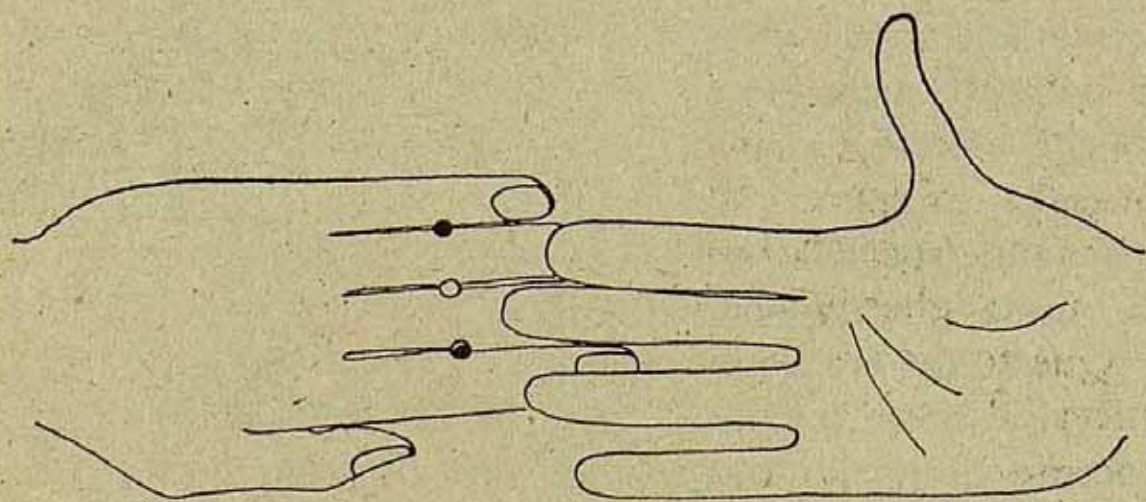


Fig. 22

palma in alto, sul dorso della mano sinistra, dovrete cercare che l'indice della mano destra venga ad inserirsi tra

l'anulare ed il mignolo (v. fig. 22); tra l'indice ed il medio della mano destra preleverete il fiammifero spento che si trovava tra il medio e l'anulare della mano sinistra, mentre tra il medio e l'anulare della mano destra preleverete il fiammifero che si trovava tra l'indice ed il medio della mano sinistra. Trattenendo tra le dita indicate questi due

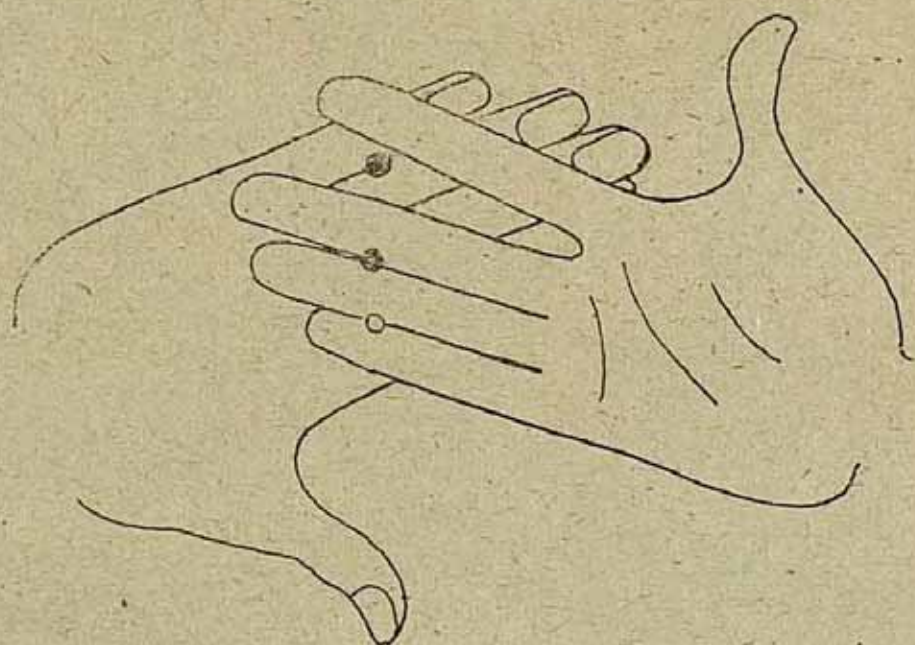


Fig. 23

fiammiferi, girerete rapidamente, nel piano orizzontale la mano destra, fino a portare l'ultimo fiammifero, trattenuto tra l'anulare ed il mignolo della mano sinistra, a situarsi tra l'indice ed il medio della mano destra (v. fig. 23). Allontanerete allora la mano sinistra e subito piegherete la destra che ora trattiene i fiammiferi, per mostrare questi al pubblico, dalla parte opposta a quella delle capocchie (v. fig. 21).

Altri esegue questo giuoco in quest'altra maniera. I tre fiammiferi, anzichè trattenuti come prima tra un dito e l'altro, con le capocchie in alto, si dispongono invece,

capocchie in basso, come è indicato dalla fig. 24. Quindi, per farli passare dalla mano sinistra alla mano destra,

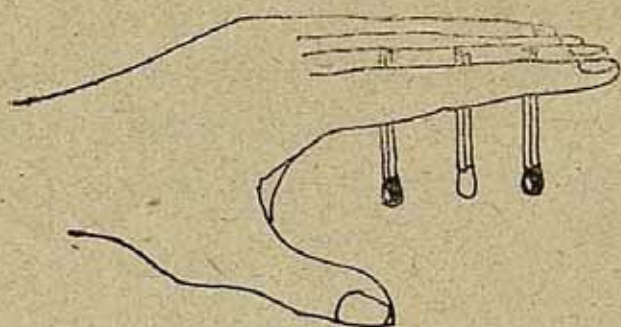


Fig. 24

porterete questa mano sotto l'altra, inserendo le varie dita tra i tre fiammiferi. Solo che, voltando leggermente la mano sinistra, acciò questo non appaia, con il pollice di questa mano spingerete in fuori l'estremità del

primo fiammifero, fino a che si incroci con quello mediano (v. fig. 25). Vi sarà allora facile infilare nella mano

destra, tra il mignolo e l'anulare il primo fiammifero; tra l'anulare ed il medio, il secondo; infine, tra l'anulare e l'indice, quello spento. Anche qui piegherete subito la

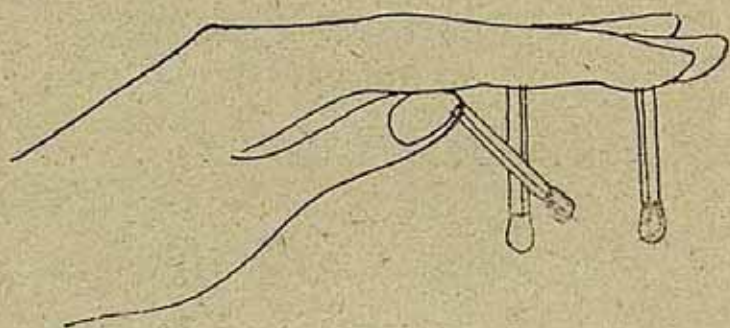


Fig. 25

destra per far vedere i fiammiferi trattenuti tra le dita (fig. 21). Il primo sistema, però, pare a me più conveniente. Tuttavia è consigliabile di impararli tutti e due, così da poterli variare in caso di ripetizione.

Anche questo è uno dei giuochi di Tom Seller (1).

(1) TOM SELLER: *Quick Tricks*. Londra, Geo. Jonhson, 1935, pp. 24.

Un'illusione ottica, con due mani.

Prendete un porta sigarette rettangolare, d'argento o d'altro metallo, e tenetelo verticale con i lati più lunghi orizzontali, le due mani appoggiate, una da una parte ed una dall'altra, con il pollice dietro e le altre dita in fuori (fig. 26).

Se voi ora muoverete alternativamente le mani, in fuori, mentre porterete il portasigarette più verso il corpo,

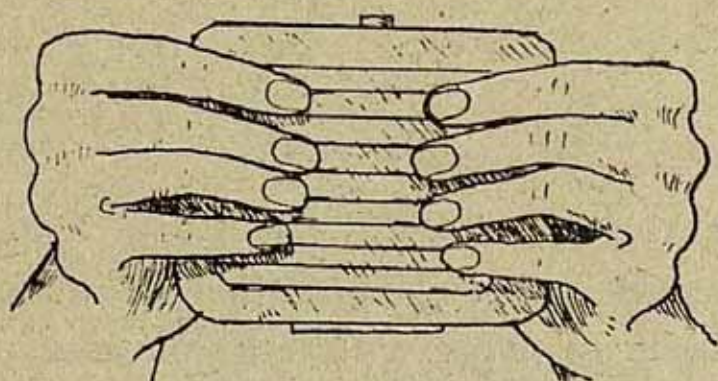


Fig. 26

ed in dentro, mentre lo porterete leggermente più in fuori, darete a chi vi guarda la netta illusione che il vostro portasigarette si incurvi, in fuori ed in dentro, come se fosse di gomma.

Praticate per qualche minuto quest'esercizio davanti allo specchio e sarete meravigliato della perfetta illusione ottenuta.

Altra illusione ottica, con una sola mano.

Anche questa è un'illusione facilissima ad ottenere. Prendete tra il pollice e l'indice della mano un lapis piuttosto lungo verso una delle estremità, tenendolo in aria,

orizzontalmente (fig. 27). Quindi stringendo solo lievis-
simamente le dita, imprimerete al lapis un movimento
radiale abbastanza rapido, mentre, allo stesso tempo, da-

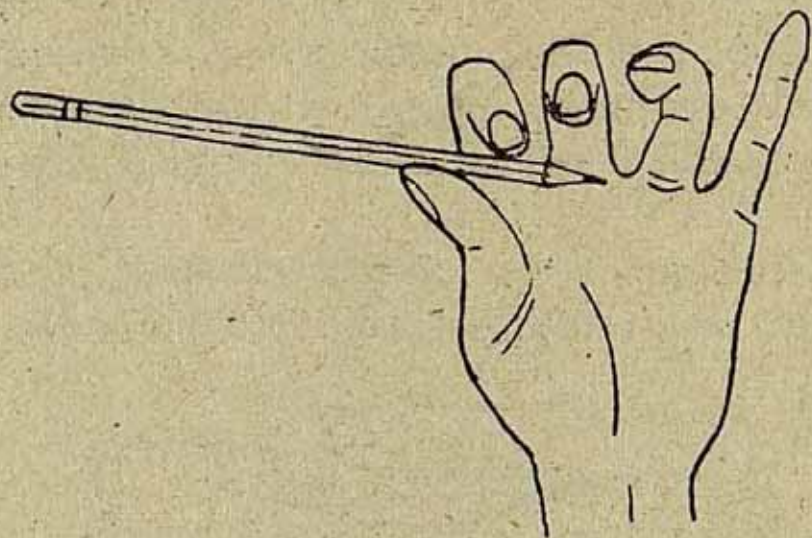


Fig. 27

rete alla mano che regge il lapis un lieve e rapido movi-
mento sussultorio: il lapis sembrerà curvarsi, ora in alto,
ora in basso, come se fosse di gomma (v. fig. 28).

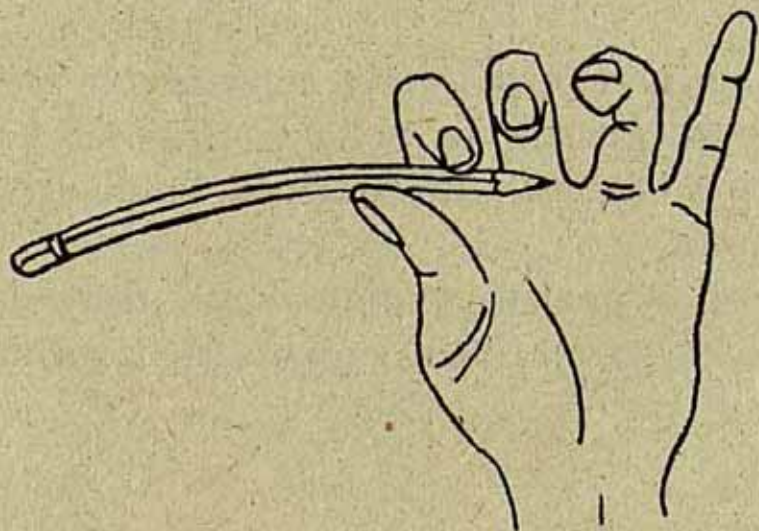


Fig. 28

Anche questo è esercizio che, prima di riuscirlo oc-
corre praticare per qualche minuto allo specchio, ma è di
certissimo effetto.

Altri divertimenti con i fiammiferi.

Fra gli oggetti usuali, i più comuni sono certamente i fiammiferi. Si capisce quindi come si siano inventati tanti di quei giuochi da eseguirsi con i fiammiferi che c'è persino chi è riuscito a farne un volume! Di questi tempi, anche i fiammiferi sono diventati merce preziosa, ma non vuol dire, chè i vari giuochetti che ora passerò a descrivere non solo non richiedono il consumo di questa merce rara, ma possono anzi rappresentare un nuovo motivo, per la ricreazione che con essi si può ricavare, per tenerli da conto.

Ecco intanto qui qualche giuoco geometrico:

1. — Per fare un quadrato bastano quattro fiammiferi (v. fig. 29), quanti ce ne vorranno per farne due?



Fig. 29



Fig. 30

In generale, tutti rispondono 8: no, bastano 7 (v. figura 30).

2. — Da un gruppo di quattro quadrati (v. fig. 31)

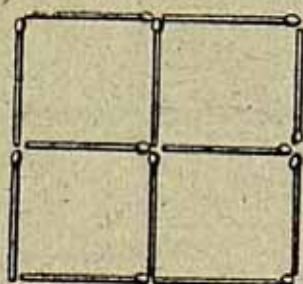


Fig. 31

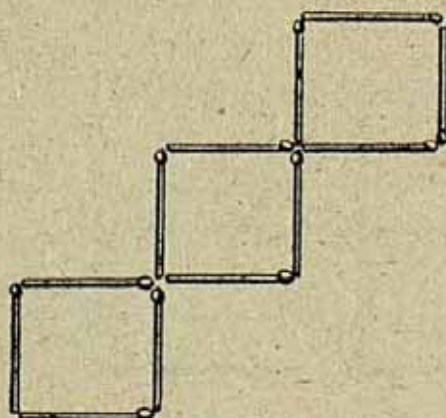


Fig. 32

formato con 12 fiammiferi, spostarne 4 e ridurre i quadrati a tre.

La soluzione è data dalla fig. 32.

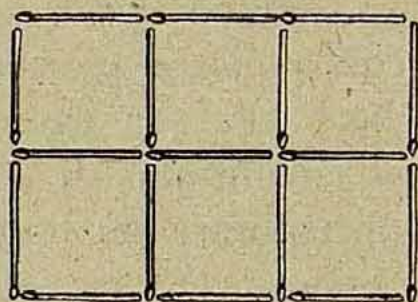


Fig. 33

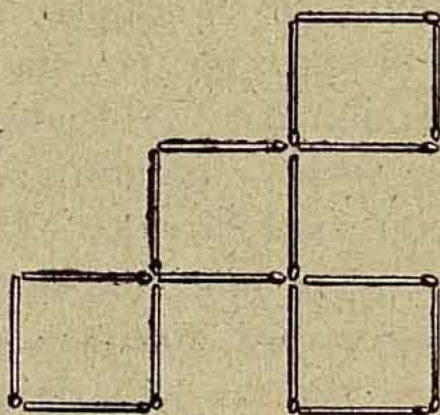


Fig. 34

3. — Con 17 fiammiferi si fanno 6 quadrati (v. figura 33). Togliere 1 fiammifero, spostarne 3 e ridurre i quadrati a 4.

La soluzione è data dalla fig. 34.

4. — Da un gruppo di 6 quadrati formato con 17 fiammiferi (v. fig. 35) togliere 3 fiammiferi, spostarne altri 3 e ridurre i quadrati a 3.

La soluzione è data dalla fig. 36.

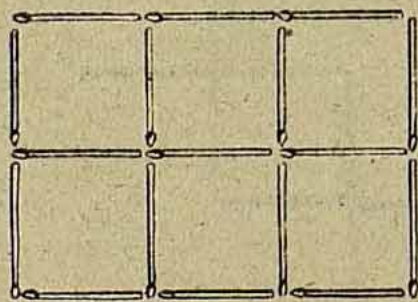


Fig. 35

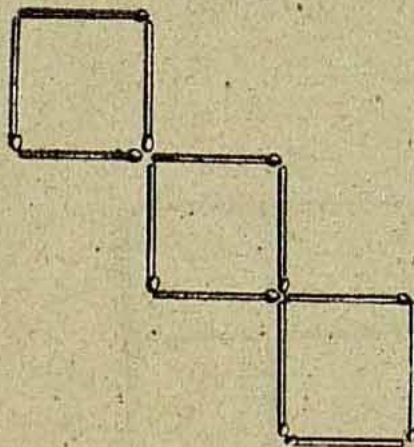


Fig. 36

5. — Con due file di fiammiferi alla distanza, l'una dall'altra, di un fiammifero si raffiguri il gomito ad angolo

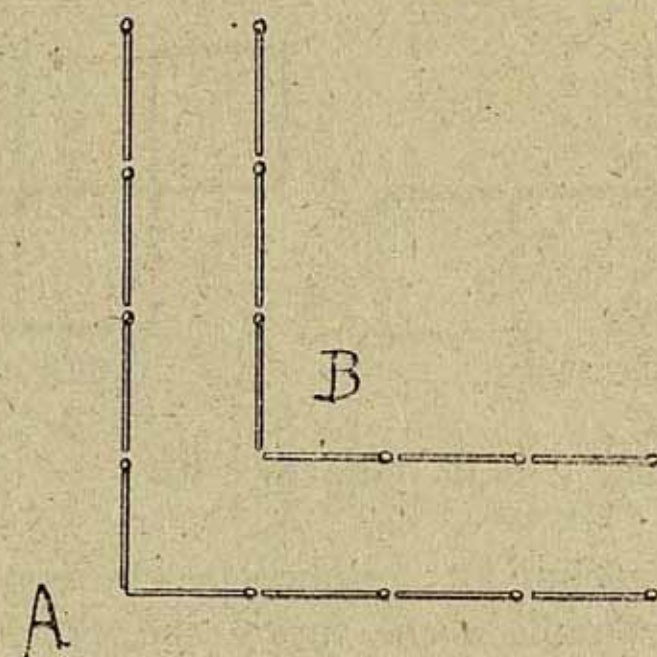


Fig. 37

retto di un fiume (v. fig. 37) (in natura, ciò sarebbe assurdo, ma nei giochi tutte le ipotesi sono permesse!). Si

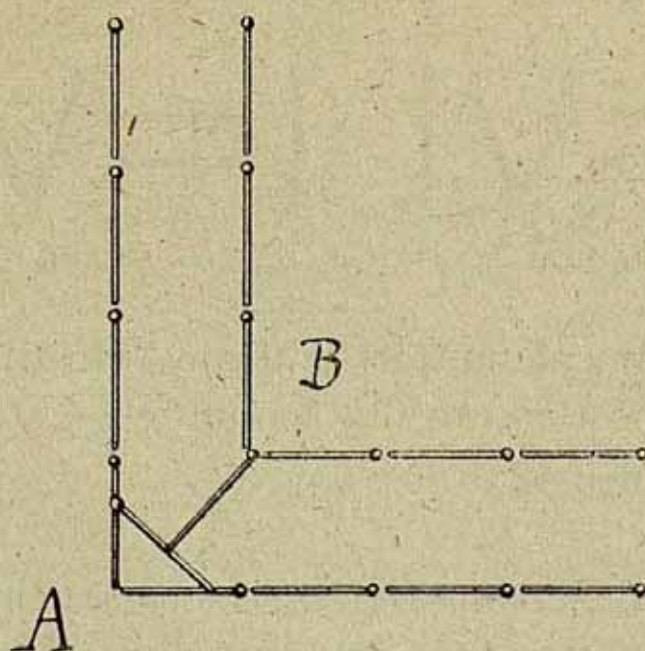


Fig. 38

tratta ora, con due soli fiammiferi di formare un ponte per passare da A a B.

L'ingegnosa soluzione si ha dalla fig. 38.

6. — Con 16 fiammiferi si formano 5 quadrati (vedi fig. 39). Spostarne 2 ed i quadrati diventano 4.

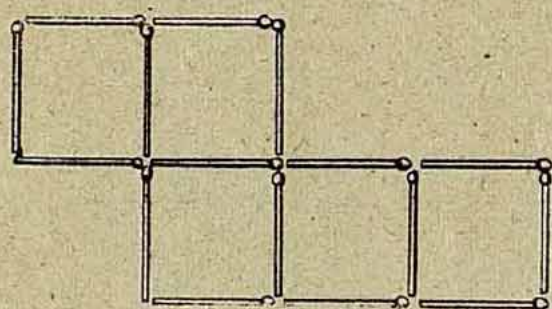


Fig. 39

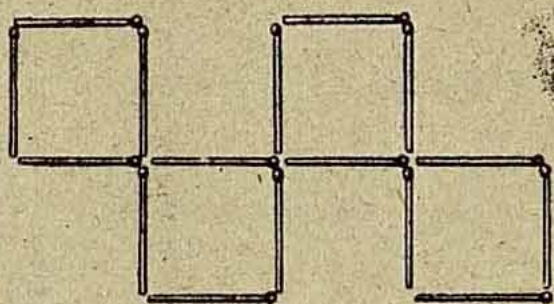


Fig. 40

La soluzione è data dalla fig. 40.

Ecco ora alcuni altri giuochetti che con la geometria non hanno più nulla a che fare e che, perciò, sono anche più divertenti.

7. — Con 8 fiammiferi e lo spostamento di due, dimostrare che $1 = \sqrt{1}$?

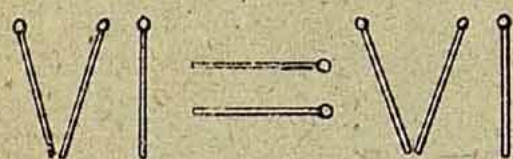


Fig. 41

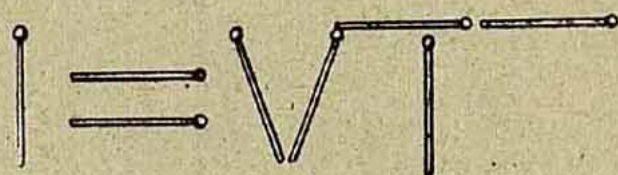


Fig. 42

Con gli otto fiammiferi si formi l'identità $6 = 6$ (vedi fig. 41). Si spostino ora due fiammiferi e si avrà l'identità $1 = \sqrt{1}$ (v. fig. 42).

8. — Con 24 fiammiferi si costruisca un quadrato che abbia 9 fiammiferi per lato (v. fig. 43). Si tolgano 4 fiammiferi ed il quadrato continuerà ad avere nove fiammiferi per lato. Si rimettano i 4 fiammiferi tolti e se ne aggiungano altri 4 e si avranno ancora 9 fiammiferi per

lato. Infine si aggiungano ancora altri 4 fiammiferi ed il quadrato continuerà ad avere 9 fiammiferi per lato.

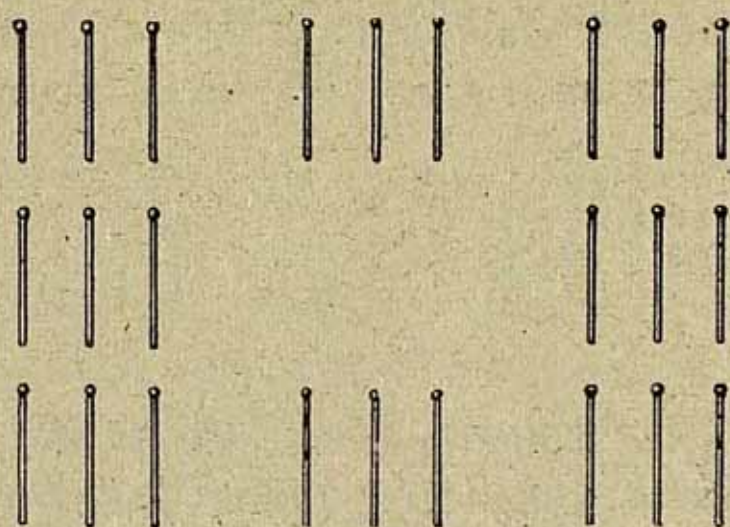


Fig. 43

Queste sono le successive soluzioni: Togliendo 4 fiammiferi, i venti restanti dovranno disporsi in gruppi come è qui indicato:

4	1	4
1		1
4	1	4

Rimettendo i 4 fiammiferi tolti ed aggiungendone altri 4, si dovranno disporre così:

2	5	2
5		5
2	5	2

Infine, aggiungendone ancora altri 4, ecco la disposizione necessaria:

1	7	1
7		7
1	7	1

Due partite divertenti.

1. — Si dispongano sul tavolo, a qualche centimetro l'uno dall'altro, 15 fiammiferi (v. fig. 44); quindi invitate un amico a giuocare con voi prelevando, alternativamente,

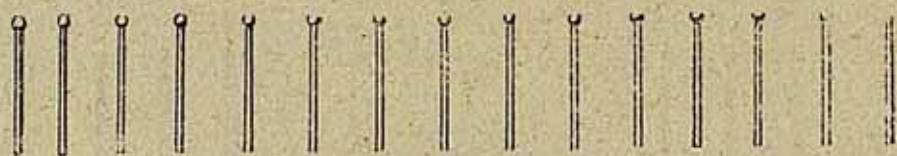


Fig. 44

uno o due o tre fiammiferi, a scelta. Perde colui che si troverà costretto a prendere l'ultimo fiammifero.

Per vincere occorre procurare di prendere il 14° fiammifero, e per essere certo di poter far ciò occorrerà aver

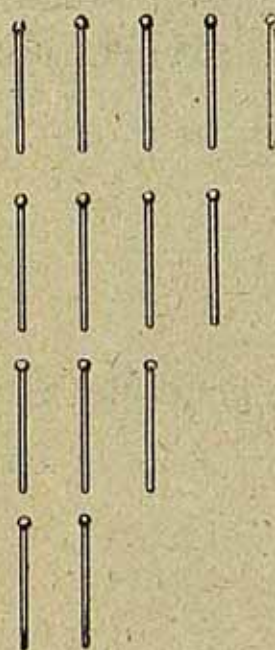


Fig. 45

preso il 10° e quindi il 6° e perciò il 2°. Insomma, chi preleva il 2° fiammifero o il 6° o il 10° sarà vincitore, sempre che conosca il giuoco. Perciò, per essere sicuro di vincere, occorrerà procurare di essere il primo a giuocare e prelevare subito due fiammiferi.

2. — Si dispongano 14 fiammiferi come è indicato nella fig. 45. Quindi, come nel giuoco precedente, si inviti un amico a giuocare con voi: ognuno potrà togliere, alternativamente, quanti fiammiferi vuole, col minimo di uno, da una stessa linea; perde chi si troverà costretto a prendere l'ultimo fiammifero.

Questo giuoco non è che una semplificazione di quello con le carte indicato a pag. 60. Per vincere occorre cercare di raggiungere l'eguaglianza di due file, dopo di averne eliminata una.

PROBLEMI ARITMETICI

Pari o dispari?

1. — Ecco il più semplice dei giuochi aritmetici. Dite ad un vostro amico: *Prendi in mano un certo numero di monete (o, se credete, di gettoni) e non mi dire quante sono; anzi, non importa neppure che tu le conti, basta che ti renda ben conto se esse sono in numero pari o dispari. Io vi aggiungerò quindi un certo altro numero di monete ed il totale delle mie e delle tue sarà sempre il contrario di come erano le tue: se cioè, le tue erano dispari, ora insieme alle mie, saranno pari; se, viceversa erano pari, ora saranno dispari.*

È così, infatti, sarà. Voi non avrete che da aggiungere un numero dispari di monete, chè infatti, pari più dispari dà dispari e dispari più dispari, dà pari. Ma non tutti lo sanno o, per dir meglio, se lo ricordano.

Misteri dei numeri.

2. — Dite ad un vostro amico di scrivere, nascostamente da voi, un numero di tre cifre; quindi di scriverne un altro che contenga le stesse cifre del primo, ma in ordine inverso (se per esempio il primo sarà stato 396, il secondo dovrà essere 693); quindi dategli di sottrarre uno dall'altro questi due numeri (naturalmente, il minore dal maggiore) e di dirvi la prima cifra del resto e voi gli direte subito quale sia questo resto.

La seconda cifra è sempre 9 e la terza, il complemento a 9 della prima.

Esempi: $832 - 238 = 594$; $721 - 127 = 594$; $341 - 193 = 198$; e così via.

3. — Un altro problema elementare dello stesso genere è questo: Fate scrivere nascostamente un numero di tre cifre, una diversa dall'altra, quindi un altro con le stesse cifre invertite e, come nel caso precedente, fate sottrarre il numero minore dal maggiore. Ottenuta la differenza, fate invertire l'ordine delle cifre di questa e sommate il numero così ottenuto con quello ottenuto con la sottrazione dei due numeri primitivi. Immediatamente potrete dire quale sia il numero che rappresenta questa somma.

Questo numero è sempre 1089.

4. — Ecco, infine, un altro ingegnoso giuochetto, sullo stesso principio dei due precedenti.

Dite ad un vostro amico di scrivere un numero qualsiasi di 5 cifre. Di scambiare quindi la prima e l'ultima cifra di questo numero e scrivere questo nuovo numero o sotto o sopra il precedente a seconda che sia più piccolo o più grande di quello, e sottrarre l'uno dall'altro. Così, supponiamo che il vostro amico abbia prima scritto 47952 ora dovrà scrivere

$$\begin{array}{r} 47952 \\ 27954 \\ \hline 19998 \end{array}$$

Ora scriva sotto questo numero un altro numero avente la prima e l'ultima cifra di questo numero invertite, cioè:

1 9 9 9 8

8 9 9 9 1

Ditegli ora di sommare, ma prima ancora che l'abbia fatto, gli direte voi che il risultato di questa somma è:

1 0 9 9 8 9.

Volendo, potrete anche fare questo giuochetto con numeri di 4, di 6, di 7, di 8, di 9 cifre. Il risultato sarà sempre un numero le cui prime due cifre sono 1 e 0, le ultime due 8 e 9, e le cifre intermedie, tanti 9 quante sono le cifre del numero scelto meno 3. Quindi se il numero scelto sarà di 4 cifre fra le prime due cifre e le ultime due vi sarà un solo 9, se il numero scelto fosse invece stato di 7 cifre, i 9 intermedi saranno 4 e così via.

Il giuoco riesce anche più misterioso se dite al vostro amico di scrivere un numero qualunque e poi troverete modo, sorvegliando i movimenti della sua penna, di sapere di quante cifre sia il numero che avrà scritto. Ma non sempre ci si riesce.

Indovinare tre numeri pensati.

5. — I giuochi di questo genere sono moltissimi ed antichissimi. Non c'è ragazzo che non ne conosca almeno uno. Qui ne darò uno dei meno conosciuti. Si tratta di indovinare tre numeri pensati da una stessa persona.

Dite ad un vostro amico di pensare tre numeri di una cifra. Supponiamo, tanto per spiegarci meglio, che il vostro amico pensi 5, 7 e 9.

Voi ora, che non sapete quali numeri siano stati pensati, ditegli di eseguire tutte queste operazioni:

moltiplicare il primo numero per 2 ($5 \times 2 = 10$)
 aggiungere al prodotto 3 ($10 + 3 = 13$)
 moltiplicare il risultato per 5 ($13 \times 5 = 65$)
 aggiungere al prodotto 7 ($65 + 7 = 72$)
 aggiungere il secondo numero ($72 + 7 = 79$)
 moltiplicare questa somma per 10 ($79 \times 10 = 790$)
 aggiungere al prodotto ancora 7 ($790 + 7 = 797$)
 aggiungere a questa somma il terzo numero ($797 + 9 = 806$)
 togliere da questa somma 227 ($806 - 227 = 579$)

Fatevi ora dire questo numero e, dalle sue cifre, potrete subito dire che i numeri pensati erano 5, 7 e 9.

Naturalmente, succede lo stesso con qualunque altra terna di numeri da una cifra: il risultato finale sarà sempre un numero di tre cifre in cui i numeri pensati si susseguono nel loro ordine.

Indovinare l'età d'una persona.

6. — Anche di questo problema, le soluzioni sono moltissime. Ma la seguente è la più facile ed anche una delle meno conosciute.

Dite a un vostro amico di scrivere la sua età. Supponiamo che questi abbia 23 anni; scriverà dunque 23. Ditegli di aggiungere ora 90 ($23 + 90 = 113$); quindi di scancellare la prima cifra e di aggiungerla alle altre due (da 113, scancella il primo 1 e lo aggiunge a 13 $= 14$). Vi fate allora dire questo numero, aggiungete 9 e avrete, naturalmente, l'età del vostro amico.

Il numero del telefono svela la vostra età.

7. — Un noto prestigiatore americano, Royal Vale Heath (1), ha stampato questa gustosa mistificazione.

Dite ad una vostra amica che gli impiegati del telefono hanno sempre modo, dal numero del relativo telefono di scoprire l'età dell'abbonato. Anche voi, dopo molti raggiri, siete riuscito ad impadronirvi di questo importante segreto e proponete di farne subito la prova.

Per far ciò, pregate la vostra amica di compiere, di nascosto di voi, le seguenti operazioni:

1) Scriva le prime quattro cifre del proprio numero telefonico (supponiamo che sia 3096).

2) Cambi, come meglio crede, l'ordine delle quattro cifre e scriva un altro numero con queste stesse cifre (supponiamo che il nuovo numero sia 9036).

3) Ora, sottragga il numero più piccolo dal più grande ($9036 - 3096 = 5940$).

4) Sommate le cifre di questo numero e poi sommate ancora le cifre del risultato fino ad ottenere una cifra di un solo numero ($5 + 9 + 4 = 18$, $1 + 8 = 9$).

5) A questo risultato, aggiungete 7, numero magico! ($9 + 7 = 16$).

6) Alla cifra così ottenuta, aggiungete le ultime due cifre del vostro anno di nascita, e ditemi il numero che avete ottenuto. Appena saputo questo numero, non avrete che da togliere 16 ed avrete così l'anno di nascita della

(1) Royal Vale HEATH: *Mathemagic*. Nuova York, 1933, Simon e Schuster, pp. 138.

vostra amica, dal quale potrete saper subito e dirle la sua età.

Il fatto è che il numero 16 è d'obbligo, e ciò per la ben nota proprietà delle cifre che rappresentano la differenza fra due numeri composti delle stesse cifre, le quali sommate insieme danno sempre 9 od un multiplo di nove, mentre, del pari, le cifre di un multiplo di 9 sommate successivamente insieme finiscono sempre col ridursi a 9, cui sommando 7 si ha 16.

Niente, niente, la vostra ragazza si cala gli anni?

8. — Ecco un altro grazioso scherzetto, anche questo dovuto allo stesso autore americano (1), con il quale potrete non solo sapere l'età della vostra ragazza, ma anche scoprire se per caso essa, anche con voi, si cali gli anni.

Ditele, anzitutto, di scrivere sopra un foglietto, di nascosto da voi, il numero dei suoi anni. Supponiamo che essa dica la verità e che scriva onestamente 20.

Ora ditele di sommare a questo numero l'età che avrà l'anno prossimo, e di sommare i due numeri. Naturalmente, scriverà 21, che sommato a 20 dà per risultato 41.

Ditele di moltiplicare per 5 il risultato. Otterrà 205.

Ora, ditele in fretta: *al numero ottenuto aggiungi l'ultima cifra dell'anno di nascita*. Essa è nata nel 1924 e perciò aggiungerà 4, ottenendo 209.

Fatevi dire questo risultato e da esso sottraete mentalmente il numero 5. Otterrete il numero 204, le cui prime due cifre rappresentano effettivamente l'età della per-

(1) V. HEATH, *loc. cit.*

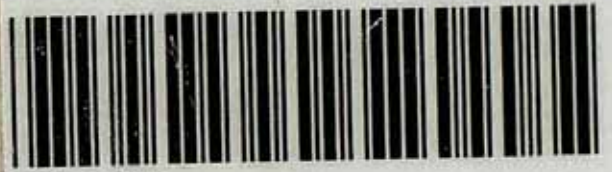
sona in questione. Ma non basta. Potete anche fare la riprova e sapere se la ragazza ha detto la verità. Basterà sottrarre da 1944 (anno attuale) l'ultima cifra del numero ottenuto (4) e se la ragazza ha detto la verità, l'ultima cifra di questa sottrazione dovrà essere uguale a quella dell'età confessata. Infatti da 1944, sottraendo 4 si ha 0, che è appunto l'ultima cifra di 20.

Vediamo ora che cosa succederebbe se, come succede spesso quando si ragiona di età con persone dell'altro sesso, l'età confessata fosse stata minore di quella vera. Così, una ragazza di 25 anni è più facile che ne dichiari 22 che non di più.

Se avrà scritto 22, aggiungendo a questo numero quello rappresentato dall'età dell'anno prossimo (per quanto anche l'anno prossimo, molto probabilmente continuerà a dichiararne 22) è assai probabile che, in questo caso, scriverà 23, così che la somma sarà 45, la quale moltiplicata per 5 darà per risultato 225. Arrivata a questo punto, quando, in fretta in fretta, le direte di aggiungere l'ultima cifra dell'anno in cui è nata, siccome lei sa benissimo che è nata nel 1919, ma non ha mai fatto il calcolo di quando dovrebbe essere nata se avesse veramente l'età che confessa, nè d'altra parte pensa che con ciò possa tradirsi, vi sono novantanove probabilità su cento perchè scriva effettivamente 9 e sommi questo numero a 225, ottenendo così 234. Tosto che vi avrà detto questo numero, voi sottraete da esso 5 ed otterrete 229, numero dal quale dedurrete che l'età confessata è quella di 22 anni. Senonchè sottraendo l'ultima cifra di 229 e cioè 9 da 1944 (anno attuale), non troverete più 2, come dovrebbe essere se l'età confessata fosse stata quella giusta, ma 5. Quindi, con-

solatevi, la vostra ragazza non vi ha detto la verità! Ed il 5 così ottenuto sarà anche l'ultima cifra degli anni effettivi della bugiardella. Voi, però, galantemente, non glie lo direte e fingerete di crederle fino a che poi, un bel giorno, dopo una litigata qualsiasi, a corto di altri argomenti, le dichiarerete che sapete benissimo che ha 25 anni e non come vorrebbe dare ad intendere 22! E la rottura sarà allora definitiva, che non ve la perdonerà mai più.

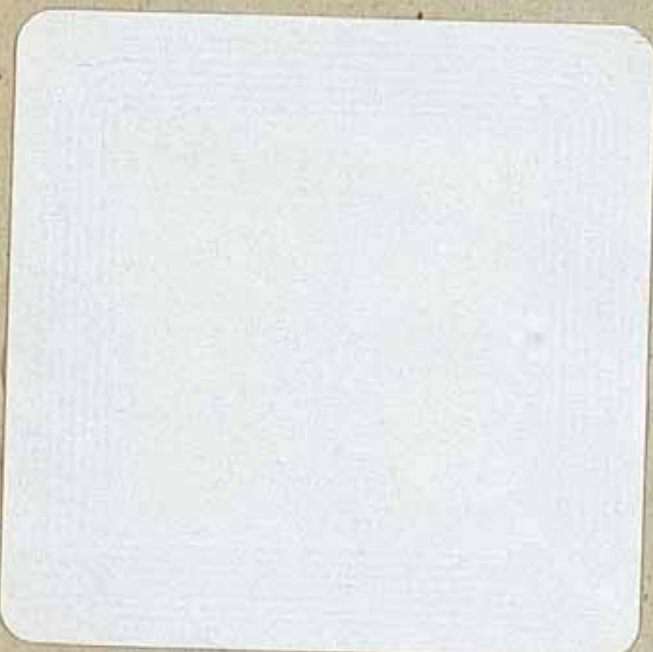


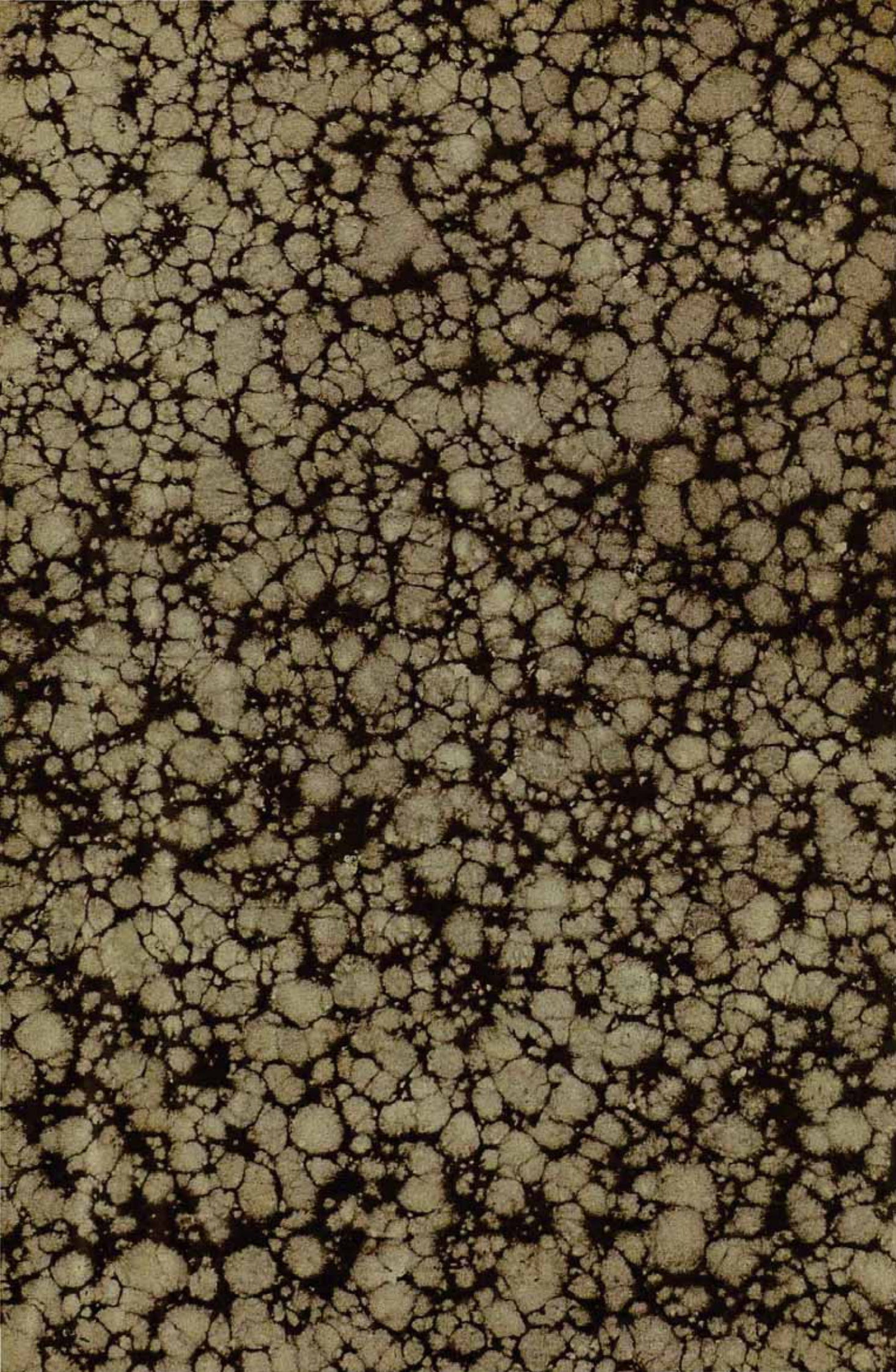


1014755

I-Doc-Ros

Biblioteca FJM





J - Doc - Ros

